宮本茂『ジャングル大帝』開発着手

隔週刊

平成8年12月13日発行（隔週金曜日発行）第12巻第21号（通巻260号）昭和62年9月7日第3種郵便物認可

ファミマガ64

1996 NO.12
12月13日号
590YEN

ポスター付録
ワンダープロジェクトJ2
ジョゼット描き下ろしカレンダー
桃太郎電鉄HAPPY
お役立ちデータMAP



ワンダープロジェクトJ2
スーパードンキーコング3
攻略

ドラゴンクエストIII 発売直前

■NINTENDO64スペースワールド
MOTHER3
ヨッシーアイランド64
ゼルダの伝説64

■コース、アイテム、テクニック…他誌より絶対詳しいスペシャル16P!!
マリオカート64 完全ガイド



はじめに オーナーの
くびを みたのは
あの はこの うえ・・・
とるとるキャッチャー
とるとるキャッチャー だ
○やって みる
やらない
※画面は、開発中のものです。
それは、一通の手紙で始まった…。
DETECTIVE CONAN
名探偵コナン
地下遊園地殺人事件
©青山剛昌/小学館・読売テレビ・TMS 1996 ©BANDAI 1996
12月27日
発売予定!
マルチシナリオ・エンディングの採用で、
何度も遊べる推理ゲーム。
もちろん、ミニゲームも満載!真犯人は?
トリックは?名探偵コナンの推理が冴える!
■¥3,980（税込み）■アドベンチャーゲーム
■2M※パスワードコンティニュー
12月20日
発売予定!
年末年始は、しんちゃんとミニゲーム三昧だ!
クレヨンしんちゃん
オラのごきげんコレクション
©臼井儀人／双葉社・シンエイ・テレビ朝日 © BANDAI 1996
GB「クレヨンしんちゃん」シリーズのミニゲーム人気ベスト
10を一挙に収録!新しいミニゲームも加わって、しんちゃん
パワー大全開だ!しんちゃんの妹も登場するゾ!
■¥3,980（税込み）■ミニゲームコレクション ■2M-ROM
TIME 26 とくてん 10
※画面は、開発中のものです。
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
バンダイの商品は
こども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は税込みになっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
バンダイの最新情報にアクセス!
バンダイホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/
株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BANDAI

Nintendo GAME BOY

Super GAME BOY

スーパーゲームボーイ

謎が、妖気が、おちゃめがいっぱい!!

ゲームボーイで何かが起こる!

50体以上の妖怪が、今、鬼太郎に迫る!



12月13日発売予定!

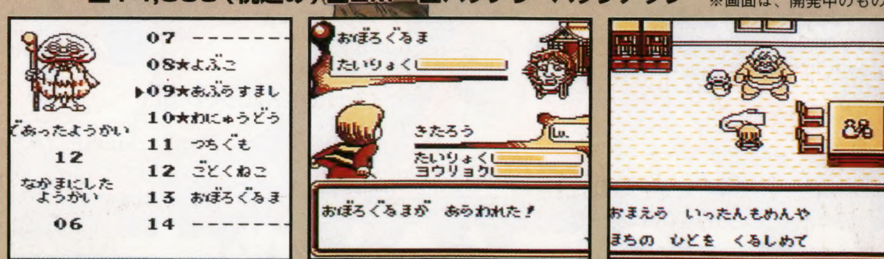
©水木プロ・東映動画
©BANDAI 1996

妖怪創造主現る!

妖怪たちが巻き起こす数奇な事件に、鬼太郎と仲間たちが挑むミステリーR.P.G.!でてくる妖怪は、なんと50体以上!すべての妖怪に遭遇すれば、とっておきの『妖怪図鑑』が完成するぞ!!

■¥4,500(税込み) ■2M ■バッテリーバックアップ

※画面は、開発中のものです。



ゲゲゲの鬼太郎の最新情報が聞ける!!
妖怪黒電話 03-3847-0777(電話番号はお間違えのないようお願いします。)

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月~金曜日(除く祝日)10~16時]

電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。

●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく!●受付時間外の電話はおさけください。

Super GAME BOY スーパーゲームボーイ

スーパーファミコンとスーパーファミコン周辺機器のスーパーゲームボーイを使えば、テレビでカラーのゲーム画面を楽しむことができます。



遊びの殿堂「旅人のすごろく場」!!
もしもあなたが旅の途中で「すごろく券」を手にいれたら、
「旅人のすごろく場」で遊ぶことができるぞ
世界中で数カ所にあるすごろく場でキミの運と判断力を
試してみるのはどうだろうか?
ゴールまであがった旅人には、貴重なごほうびが用意されているぞ
さあ,サイコロにあなたの運命をたくすのだ!?
質感あふれるグラフィック!!
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
魔法使い
盗賊
DRAGON QUEST III
ドラゴンクエストIII
そして伝説へ…
価格:8,700円(税別)
スタッフ シナリオ・ゲームデザイン/堀井雄二　キャラクターデザイン/鳥山　明　音楽/すぎやまこういち　プログラム/山名　学　企画制作/エニックス
12月6日(金)発売
●ドラゴンクエストオフィシャルファンクラブただいま会員募集中●
くわしくは☎03-5352-6488までお問い合わせください。
スーパーファミコン版
すぎやまこういち　交響組曲
「ドラゴンクエストIII」そして伝説へ…
演奏:すぎやまこういち指揮
ロンドンフィルハーモニー管弦楽団
●初回仕様「ドラゴンクエストIII」ホログラム・ジャケット
SRCL3563 価格:2,800円(税込) 発売元:ソニーレコード
12月12日発売

スーパーファミコン

SFC 究極のドラクエ。

最新システムを搭載して「ドラゴンクエストⅢ」が
スーパーファミコンに新登場。
質感あふれるグラフィックと、
時の流れによってアレンジされたBGM、
個性あふれるモンスター、そして様々な性格の仲間達。
その全てが、あなたを大冒険へと誘ってくれます。

物語の舞台は、かつて世界を治めたという
アリアハンの国をはじめとする広大な世界。
主人公であるあなたは、闇の国より現れた
魔王バラモスを打ち倒すべく、
立ち上がったアリアハンの若き勇者。
今は亡き父オルテガ、そして母の両方の意思を胸に、
世界をまたにかけた大冒険に旅立つのだ!!



ともに旅するこころ強い仲間達!!

仲間達には全部で8種類の職業があり転職も可能だ。
ルイーダの酒場でどんな仲間と旅立つかはキミ次第。
仲間達にもそれぞれ個性的な「性格」があり、
その性格によって成長の度合が変わってくるぞ。
個性あふれる仲間達と、いざ出発!!

シリーズ初登場「性格システム」!!

主人公であるキミの性格は全部でなんと30種類以上!
不思議な声の問いかけに答え、「最後の質問」を乗り越えて
自分がどういう人なのかを知ることになるぞ。
つまり、キミ自身の性格が勇者の性格を決めるのだ!!



モンスター達の個性あふれるアニメーション!!



スーパーファミコン

ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…

株式会社エニックス 〒151東京都渋谷区代々木4-31-8 ■ゲーム専用お問い合わせ☎03-5352-6466 ※電話番号は正確にお願いいたします。

1996 12月13日号 No.12

ファミマガ64 CONTENTS

特別付録

◆どこに貼るかはあ・な・たの自由♡ 編お勧めの逸品です

ワンダープロジェクトJ2 ジョゼット描き下ろしカレンダー

◆毎年恒例、今年も作ったのねん！ 大事にしてほしいのねん

桃太郎電鉄HAPPY これさえあれば極楽データポスター

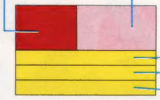
ワクワクもえもえポスター

●ウル技に関する質問は☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は☎03-3573-8633
●広告に関するお問い合わせは☎03-3573-8612までお願いいたします。

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜から金曜の午後4時から6時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解答やヒントについては答えていません。

ゲーム別さくいん

スペック表のみかた



●対応ハード名を略称で表記。SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイ、VBはバーチャルボーイ、N64はニンテンドウ64の略です。
●ゲームのジャンルを上段に、容量を下段に表記。
●バックアップの有無と方式を表記。( )内の数字はバックアップファイル数です。
●対戦、協力など複数同時プレイ人数(最大)を表記。
●使用可能な周辺機器を表記。

〈発売〉株式会社徳間書店　〈発行〉徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／山森尚　●編集人／山本直人　●編集長／高島寿洋　●編集委員／村田憲生・山田政彦　〈編集〉●スタッフ／〔東京〕石原郁与・加藤則康・木村輝彦・五野上良法・藤岡浩　〔仙台〕大石美智子　●アシスタント／〔東京〕井上和則・大川和人・亀多るり子・鹿沼広美・木村優子・佐藤健・種市真澄・中谷至・松村浩次・吉田英央　〔仙台〕合澤秀一・井上淳・梅木克也・佐藤浩崇・畠山薫・平野哲矢　〈営業〉●部長／遠藤剛　●サブマネージャー／金山泰久・伴勝　●スタッフ／大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・筒井亨平・富井好史・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱　〈情報統括部〉●スタッフ／五十嵐達雄・池田菜採・木浪秀剛・豊田恵　●アシスタント／大野恵子・興津祐輔・杉村知顕・高山斉樹・西原孝治・藤本大介　〈NCC〉●マネージャー／和田秀実　●サブマネージャー／牛尾滋昭　●スタッフ／岩田麻記子・大平典子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・森田智子　〔仙台〕鈴木享子　〈デザイン〉●AD／片野厚子　●スタッフ／〔仙台〕今村奈緒美　●アシスタント／〔仙台〕梅内幸子・佐久間弘子　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●写真／守屋貴章　●編集／高島一仁　●デザイン／太田浩一・熊谷智子・有限会社クリエイティブレイ・小森洋治・株式会社サイドブレーン・竹田祐香・中村由紀子・松尾康男・有限会社ラッキームーン　●フィニッシュデザイン／株式会社創文新社・株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・株式会社トッパンアドメディア・有限会社湯目写植工芸　●印刷／凸版印刷株式会社



君は彼女をほっとけない。
主人公は、機械の少女「ジョゼット」
彼女は君の接し方次第で怒ったり、泣いたり、笑ったり…。
さまざまな表情や仕草を見せる彼女に、
君は恋を感じてしまうかも!?
チュ♥
なにかオシャベリしたいネ?
ムカアーーーーーッ!
さらに進化したコミュニケーションアドベンチャー
エニックス「ニンテンドウ64」ソフト第一弾!!
WONDER PROJECT J2
ワンダープロジェクト ジェイツー
コルロの森のジョゼット
Cギブロ/ミント/エニックス 1996
好評発売中
価格:9,800円(税別) コントローラパック同梱
NINTENDO64
および NINTENDO64
は任天堂の商標です。
ENIX 株式会社エニックス 〒151 東京都渋谷区代々木4-31-8 ■ゲーム専用お問い合わせ☎03-5352-6466 ※電話番号は正確にお願いいたします。

NINTENDO64スペースワールド96特報

64DD現わる!!

書き込み可能な大容量記憶メディア



64DD対応第1弾？
『ゼルダの伝説64』
ゲームシステムに迫る！



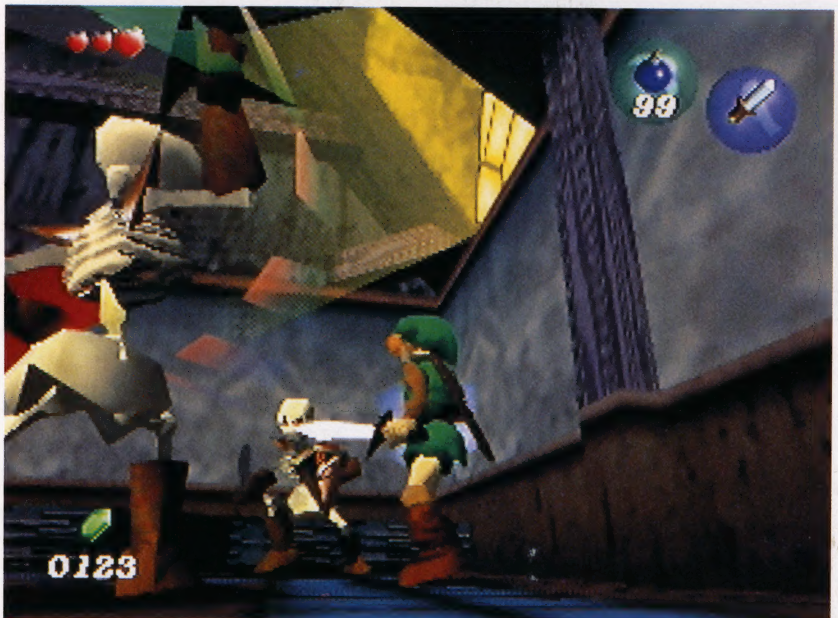


11月23、24日に千葉・幕張メッセで開催されたNINTENDO64スペースワールド96。今回は22日行われた流通関係者招待日の模様を中心に、ファミマガ64が総力を挙げて取材した最速レポートをお届けするぞ!!

N64パネルディスカッションも収録

宮本茂さんの解説付きで新事実が判明!!

2大キラータイトルPICK UP!



64DD専用 ゼルダの伝説64(仮称)

任天堂　発売日未定　価格未定

フルポリゴンでリンクがよみがえった

去年のファミコンスペースワールド95ではデモ映像が出展されていた『ゼルダの伝説64』。今年は64DD本体の公開にあわせ、実際のゲーム画面に近いと思われる映像を上映していたぞ。画面はシリーズ第2作『リンクの冒険』を連想させるムード。ポリゴンで描かれたリンクとガイコツ騎士のスタルフォスとの戦いがさまざまな視点から映し出される。今回は任天堂・宮本茂さんによる解説もあわせて、気になる画面写真をチェックしていくぞ。



僕は『ゼルダ』はシリーズ通してアドベンチャーゲームとして作ってきました。今回は、基本的に全編インタラクティブなリアルタイムムービーといった感じになってます。どこまでをプレイヤーに操作させるか、そして自然につなげていくか、といったところを考えています。3Dになって新しくなった部分、とくに臨場感をうまくいかしていきたいと思ってます。



画面表示には見慣れたマークが並ぶ



目線が左側を向いていることに注目。何か見つけたようだが!?

リンクよ何を見る!?



今回もやはりトライフォースがカギ?

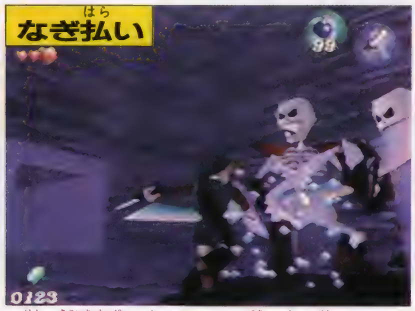
戦闘では剣術のバリエーション増？

主人公リンクの攻撃方法は、第3作目のSFC版では「突く」または必殺「回転斬り」のみだったが、映像を見るかぎりでは剣を垂直に振って斬ったり、水平になぎ払ったりできるようだ。また第2作のように、ストーリーを進めていくにつれ、剣技のバリエーションが増えていくことも予想される。完全な3D空間での戦闘になったことで、さまざまな要素が加わり、より高度かつ多彩な戦い方ができるようになるだろう。





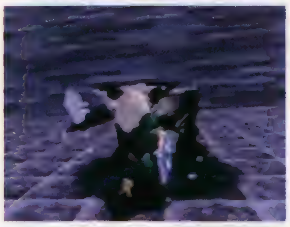
剣を力一杯振り下ろす。タメのアクションはある？

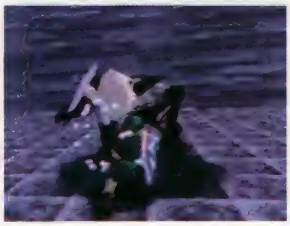


剣を横一文字に振りきって、敵を真っ二つに!!

スタルフォスを撃破!!







目の前に立ちはだかるスタルフォスに斬りつける!! ちなみに通常は剣を背中の鞘におさめ、臨戦体制のときに剣を構えるようになっているようだ



剣で攻撃、盾で防御という基本的なアクションで、戦闘を進めていく。プレイしやすい視点に変更できるようだ

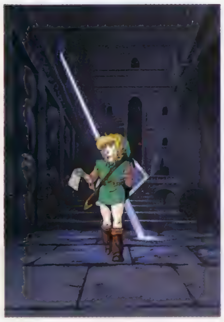


現在マッピングの部分を作りこんでいますが、マッピングいらずでできるだけストレスを軽くしようと思っています。戦闘については、いかに簡単な操作で、リンクをカッコよく動かし、戦わせています。

"書き換え"はどう活かされる？

64DDならではの要素「書き込み」がこのゲームにどのように使われるのか、非常に興味あるところ。現在はゲームの本質的な部分をメインに作っており、「書き込み」についてはこれから練りこんでいく段階のようだ。

現在例えとして挙げられている、プレイするたびに変形するダンジョンなども、採用する可能性があるかもしれない。



データの書き換えによって、ダンジョンマップが変わったりするのか!?

プレイ内容により敵の強さも変わる!?



宝探し、謎解きなど、アドベンチャー要素が深まっている





ヨッシーアイランド64(仮称)

任天堂　発売日未定　価格未定



N64しかできない2Dアクション

3Dポリゴンアクション全盛のN64に、あえて手作り感覚のコンピュータ・ドローイングのグラフィックを採用したのが『ヨッシーアイランド64』だ。残念ながら今回はビデオ出展のみだったが、開発状況はかなり進んでいるようだ。N64は1ピクセルあたりの画質がきわめて高く、ハードの制約もほとんどない。だから、いままでの枠組みには収まらない、高品質の2Dゲームが作れるのだ。2Dでしかできない効果を使った新しい試みが盛り込まれそう。



今回の『ヨッシー』は、背景まで含めて、いろんなものがグニャグニャ動きます。そういうことをたくさんやりたいなと思っています。現在、合計60ステージを目標に開発を進めています。奥行きの表現など、場面によっては、カメラの視点が奥に行ったり、引いたりなどの演出はあります。ものすごい遠くからあみだくじのようにゲームを進めるステージもありますよ。



◆木で作られたステージを進むヨッシーの前に、蜂の巣からたくさんの蜂が飛び出してきた！　ん、でもどうやら方向を示しているように見えるけど…？



◆巨大ヘイホーをジャンプでかわしたヨッシー。キャラ、ステージの立体感が見事に表現されている





◆よ～く見ると、なんとこのステージはダンボール紙で作られている。このセンス、なかなかのもの



キャラクタはレンダリングキャラを取り込んで、それを加工して使っています。SFC版からさらに綺麗な「動く絵本」を目指して作っています。じつは、グラフィックに関しては現在さらに改良されていまして、今回お見せしているものよりも、綺麗になってますよ。

会場で見てビックリのソフトをまとめて公開!!

出展ソフトフラッシュニュース



巨大な敵キャラクタと戦うときも、ポイントになるのが敵をつかんでからのアクションなのだ!

アクションでは定評のあるトレジャー社が開発を手掛けている。主人公がパンチやキックではなく、敵をつかんで振りまわして攻撃しているのをビデオの映像で確認。

ムッ、かくし玉のACT!

ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ

エニックス
発売日未定　価格未定



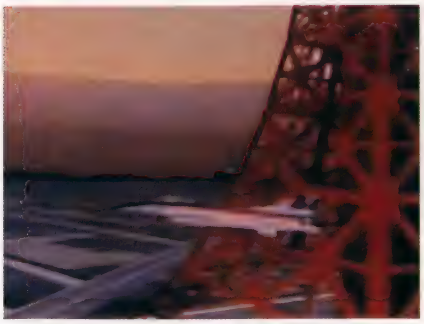
敵をつかんでポイッと投げたり、ブンブン振ったりするところがちょっと新鮮

ふんづかまえて敵キャラをたおす

音速で3Dの空中戦だ!

SONIC WINGS ASSAULT

ビデオシステム
'97年5月発売予定　9800円



夕暮れをバックにタワーのわきを飛び抜ける。ステージとなる場所はさまざま



飛び交うミサイルを間一髪で避ける



巨大な敵が目前に。アセらず冷静に



画面にある「都庁砲」とは一体なんだろう…



個性的なヘルメットをかぶったキャラクタ

他機種で人気を博した2DシューティングシリーズがN64に登場。プレイヤーが操る戦闘機は多彩な武器を装備してドッグファイトを展開する。このタイトルはこの会場で初めて一般公開されたのでブースで上映されていたビデオを見にくる来場者も多く見られた。

3DでもカワイイやつだⅠ
カービィのエアライド（仮称）

任天堂
発売日未定　9800円

かわいい姿でいろいろなゲームになっている「カービィ」シリーズがN64でも登場。会場で上映されたビデオから、3Dのフィールドを動きまわるカービィの愛らしい姿が見られたぞ。



○こんなふうに一面、雪景色のステージなんかもあったりするのだ



○星のような板に乗りスイスイーッとスベる



○アアッとあえなく転倒、調子にのるな



○キャップを後ろ前にかぶっているカービィがこれがまたとてもキュートだね！

名作STG、衝撃とともに
スターフォックス64

任天堂
'97年3月発売予定　9800円

SFC版からさらに進化を遂げて、宇宙戦闘機アーウィンが悪の皇帝アンドルフの軍隊を相手に飛びまわる。今回は戦車に乗り込んで戦う場面もある。会場では実際にプレイして自機、アーウィンのなめらかな動きを実感できたぞ。



○巨大な恐竜のようなメカと対決。ほかにも人型の敵などといろんなタイプの敵がいる



○これが新たに搭乗できる戦車なのだ。激しい攻撃の中を走り抜けるのもまた快感！

振動パックも同時発売

コントローラにさしこんで振動を伝える周辺機器「振動パック」により、プレイヤーはゲーム中のダメージなどを振動の度合いで認識できる。対応ソフトの第1弾は『スターフォックス64』。ソフトと同時発売で価格は1400円。



○注目！これが「振動パック」だ

N64でロボット格闘が登場
スーパーロボットスピリッツ

バンプレスト
発売日未定　価格未定

往年のスーパーロボットやオリジナルロボットが登場する3D格闘アクションがN64で発表。会場ではイメージビデオが流されていた。現在、分かっている登場ロボットはダンバイン、ダンクーガ、シャイニングガンダム、ウォーカーギャリア、ボルテスVそしてオリジナルロボットのR-1と全部で6体だ。それぞれのロボットは機動性やジャンプ力に優れているなどの特徴をもっている。



○急きょ発表された「スーパーロボット」シリーズのファンは期待も大！

フォースを信じて、撃て！
スターウォーズ 〜シャドウズ オブ ジ エンパイア〜

任天堂
発売日未定　9800円

同名SF映画がN64でゲーム化。会場ではプレイはできないが、ビデオの上映があった。プレイヤーは革命軍の一員となって帝国軍と戦うことになる。シューティングモードだけでなく、迷路を移動するようなアクションモードもある。



○大宇宙を舞台に帝国軍の戦闘機とわたりあえ



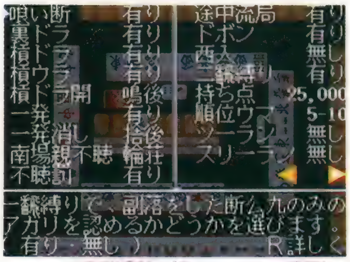
○目前にはミレニアム・ファルコン号？

光栄らしさが光る麻雀だ

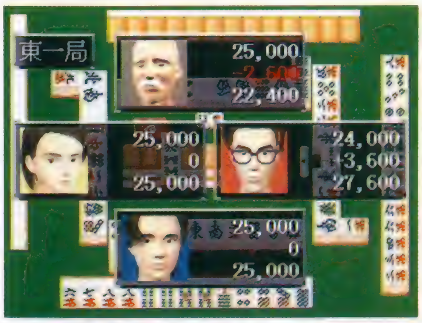
麻雀64

光栄
発売日未定　価格未定

過去にSFC版の『麻雀大会』シリーズを発売した光栄がN64参入の第1弾として発売する麻雀ゲーム。ブースではまだプレイはできなかったが4人打ち麻雀をしている画面などが上映されていた。



設定画面で詳しいルールの説明も。どんなルールで対局しようか



キャラクタの姿もついに登場したぞ。一体どんな打ち方をするのかな



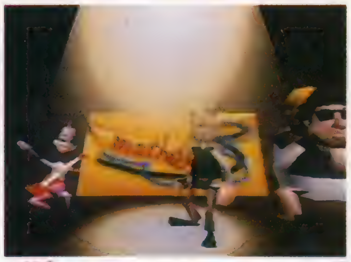
なんだか意味不明な建造物。まるで3匹のこぶた？

糸井重里が送るRPG第3弾

MOTHER3（仮称）

任天堂
発売日未定　価格未定

糸井重里がプロデュースを手掛けたFC、SFCでおなじみのRPG『MOTHER』シリーズの最新作。ビデオによって3Dの世界を主人公の少年が歩きまわる姿が確認できた。



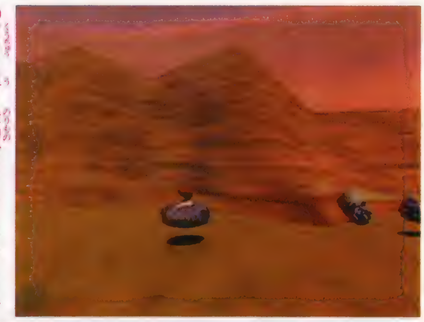
酒場らしきところのステージではこんな人たちが。登場キャラクタは個性が強そう



ここは人の集まる酒場かな。こういう場所は情報収集にはもってこい。RPGの基本！



3Dの世界を独り歩く主人公の姿



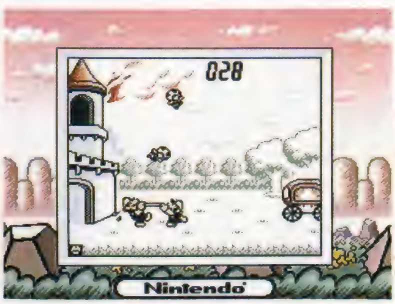
空中に浮く乗物でなにやらチェイスか

SFC、GBの最新タイトル情報

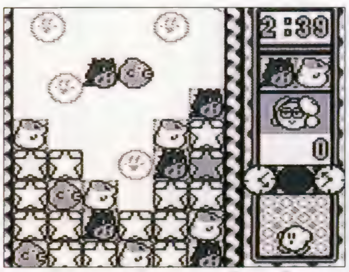
任天堂のSFC、GBでの新作タイトルをピックアップ。SFCの『糸井重里のバス釣りNo.1』はその名のとおり「糸井重里」がプロデュースする釣りのゲームで、サテラビューでの釣り勝負などもできる。GBではカワイイ「カービィ」のパズルゲームの『カービィのきらきらきっず』と、懐かしのゲームウォッチ4本をパッキングした『ゲームボーイギャラリー』の2本が発表された。



大物を釣り上げる快感は本人だけが味わえる



ウワッ、懐かしい、「FIRE」だ



カービィたちをポコポコと積んで消そう

ヒューマンもN64で新タイトル発表！

ヒューマンのブースでもN64の新タイトルの発表、およびビデオによる展示が行われていた。気になるタイトルは『ヒューマングランプリ（仮称）』。今までのシリーズで培ったノウハウを生かした、フルポリゴンの3Dレーシングゲームとなっているのが、開発途中のものでプレイできた。リアリティあふれるドライビングが魅力だ。



ヒューマンのブースの風景。新たなタイトルに立ち止まる人の姿も

N64ゆかりの6人が無限に広がる拡張性を語る！

パネルディスカッション

ハード、ソフトから見た"ゲームが変わる"を考える

11月22日(金)、会場の南東に位置する「イベントゾーン」において、ニンテンドウ64のハードウェアやソフトウェアの開発に関係するクリエイター5人から、ニンテンドウ64の性能および拡張性に関する話を聞くことができた。もちろん、拡張性という面においては、今回発表されたNINTENDO64ディスクドライブ（略称／64DD）や振動パックに関することを話してくれた。ここでは、その話の内容の詳細をレポートしていく。

まず、会場に設置された巨大なモニターに、ニンテンドウ64のハードウェア面においての基本コンセプトビデオが上映された。これを見れば、今回のディスカッションで語られる話の概要がうかがえる。そのあとに、司会を務める平林久和さんを中心に、コンセプトテーマの「ニンテンドウ64自身が進化することによって、ゲームソフトも進化していくゲームマシーン」について深く語られていったのだ。



○任天堂の宮本さんなど、N64のゲームの開発に関係しているパネラーが集った

N64は進化するハードウェア

平林 先ほど会場のみなさんに見ていただいたビデオの補足をしたいと思います。画面に表示されているN64本体につけた、3つの○（ゲームソフトのカセット、ハードウェアの正面、コントローラパックのコネクタの3つ）の部分がポイントだということです。普通我々は、ハードウェアにソフトと認識していますが、たとえばコントローラも一種のハードウェアで、コントローラパックや光線銃のような形になるようにソフトを変えることで、コントローラ自体が進化します。また、セタさんのブースでも発表されているように、我々がソフトだと思っているカセットをハードウェアに見立て、そこに通信チップを埋め込むことでN64も進化していく。その点を竹田さん、詳しく説明していただけますか。

竹田 先ほどの中央の○で囲んだ部分に映像や音声を取り扱う「マルチメディアエンジン」があります。このハードウェアの働きの性格を決めるプログラムを「マイクロコード」と言い、ゲームソフトから供給されます。これは場合によって変えられ、ハードウェアの性格を変えることができます。また、コントローラにある穴はパワーアップのためだけでなく、ここにいろいろなものを差すことでインターフェイスを変えようと思っています。振動パックがそのひとつです。今後もおもしろいものを供給していきます。



株式会社セタ
代表取締役
富士本 淳



任天堂株式会社
開発部開発第三部部長
竹田 玄洋



任天堂株式会社
情報開発部部長
宮本 茂



ゲームアナリスト
平林 久和



株式会社KCE大阪
取締役開発部長
長江 勝也



株式会社ハル研究所
代表取締役社長
岩田 聡

今回発表された64DDとは

ニンテンドウ64のシステム拡張ユニット。パソコンで使われるような一般的なフロッピーディスクを、一回り大きくした形状をしている。しかも、この「64DD」で使われるニンテンドウ64専用の高密度磁気ディスクは、ニンテンドウ64のロムカセットとデータのやり取りが容易にできる。それで、ディスクだけでプレイできるゲームだけでなく、ロムカセットとディスクの両方を使ってプレイできるゲームを作ることも可能になっている。この1枚のディスクは、フロッピーディスクの45枚分相当の64メガバイトの総容量をもつ。



○磁気ディスクは、ゲーム供給手段＋パソコンでいうハードディスクが付いている感じ



○ハード的には、フロントローディング方式で、N64本体にはネジ止めらしい

あなたにとってN64とは何ですか?

平林 今回、ここに出ていただいている方々に、アンケートを取らせていただきました。それは「あなたにとってN64とは何ですか。またN64の登場によってゲームはどう変わるか」と言うものです。そこでまず、宮本さんからは「N64は工場だ」という回答をいただきましたが、いかがでしょうか。

宮本 私は世の中にアッというようなしかけをしたいと思っていました。これは別にコンピュータゲームでなくてもいいのですが、コンピュータゲームがいいという理由はあります。工業製品では、型がうまく抜けないとか人がケガをしたとか、いろいろな問題を伴います。コンピュータゲームのいいところは、私たちがアトリエでコツコツとどんなものを作っても、工場でポンと同じものをコピーできます。そこでしかけやすいという魅力を感じています。そういった意味で工場は、我々が作ったものを流してくれる流通だけの製造機関になりますから、今まであった工場はどこへ行ったかというと家庭に入り込んだ。そこでコンピュータゲームそのものがオモチャであったり、しかけを製造してくれるようになりました。この辺りにコンピュータゲームの面白味を感じていますね。このN64は、インベーダーゲームを作ろうと思えば作れますし、ルービックキューブを作ろうと思えば作れます。そこで来年は何をやるかと言うと、きっとまた新しいものが作れそうだなという予感で、N64を作りました。そこで工場のようだと言っているのです。

平林 それでは、工場（N64のこと）の第1作目『スーパーマリオ64』を題材に、工場のしかけを説明してください。

宮本 3Dのバーチャルな空間でマリオが奥に行ったり、モノの影に入ったりすると、通常のコンピュータではそこにCPUのパワーを使ってしまいます。でも、このN64ならぜんぜん使っていません。残ったCPUパワーはどこで使っているかというと、ステージ全体の形を作る計算だったり、マリオが奥に行ったなら手前できちんと敵が動いている。そういった仮想空間を作るうえで、一番苦労するプログラム処理をコンピュータがフォローしてくれるという、おいしい機能をもっています。『マリオカート64』でも同じことがいえます。たくさんのキャラが走っていますよね。そのなかで、自分以外に奥のほうで走っているコンピュータどうしのキャラが、ジャマをしあったり、競い合ったりしていること。4画面分割でもN64のパワーが活かされています。また、コースを途中で変えたくなったときに、テキパキと変えられる点でもカセットの優位性があります。

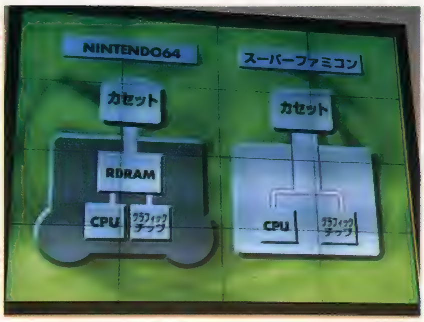


写真1。ロムカセットのほか本体にRDRAMのあるのが、N64を示す図でわかる。

平林 ありがとうございます。次に、長江さんは「N64によってゲームがアナログになって、人間くさくなる」といっていますが?

長江 今回のサッカーは、人の動きをモーションキャプチャーを使いましてデータ量が膨大になりました。データ量で言いますと、モーション数が270、パターンが1万7千、データ量になると1メガバイトになります。CD-ROMと違い、ロムならこれをリアルタイムに読み込んで処理することができます。

平林 このゲームには実況がありますが、それについての工夫は?

長江 工夫というのはないですが、実況は500通りあります。普通ならCD-ROMのほうがいいのではと言われますが、ロムカセットでも高いクオリティにできましたし、待ち時間もありません。

平林 モーション数といったデータの読み込みと言えば『マリオ』にもあると思いますが宮本さん、それについての資料があるそうですが、どうでしょうか?

宮本 （写真1を見ながら）SFCもN64もカセットですが、ちょっとシステムが違います。SFCではほぼ80%以上、直接CPUからカセットにアクセスしていました。N64では本体の中にRAMがあります。これは従来のロムと同じものです。けど、このRAMの価格は高いですから、この中のデータを随時入れ換えなければなりません。入れ換えるために外側にメディアが付いています。我々はそこに、またロムを付けました。どうしてかというと、やはり外側につけるメディアで一番速いのはロムなんです。これによってアニメーションや「ヤッホー」の声も、外部メディアから本体内部にあるRDRAMに毎フレーム送っています。これでどんなにデータ量が多くても大丈夫なんです。

平林 今、宮本さんに補足してもらいましたが、長江さん。ロムだと作りやすいのは、これと同じことが言えるということですか?

長江 はい、そうです。

平林 岩田さん、N64の内部にあるRDRAMの説明を簡単にしてもらえますか?

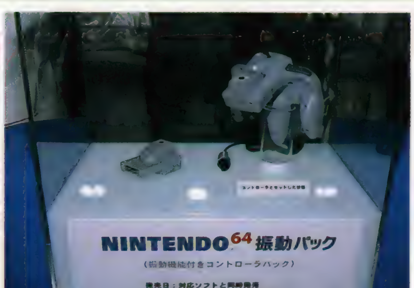
岩田 RAMというのは読んだり書いたりできるメモリのことで、どんなコンピュータにもあります。N64のRAMは一点豪華主義で、かなり性能のよいものを統一して積んでいます。これによってゲームをプレイしている最中に、たくさんのデータを読み込むことが可能です。しかも将来的に、より大きなRAMを積むことが可能になっています。



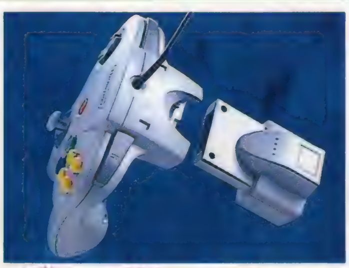
本体にRAMがあることで膨大なデータでも、CD-ROMのような読み取り時のタイムラグがないらしいぞ

価格も判明した振動パック

コントローラプロスに装着することによって、さまざまなインターフェイスを得られる。任天堂の竹田玄洋さんが話した「おもしろパック」構想のひとつ。この別売りパックは、ゲーム画面の状況と同じように衝撃などの振動をコントローラからプレイヤーに対して伝えることができる。今回、スペースワールド96の会場で体感することができたのだ。現時点で対応しているゲームソフトは、『ブラスト・ドーザー』、『スターフォックス64』の2本。ただし、このパックにセーブ機能はない。



会場では、こんな風に展示されていた


振動パックの装着は、こんな感じになる。このまま奥まで差し込むことになるのだ

“次は何?”ということに答えられるものに

富士本 N64は、ハードウエアとソフトの境界線を変化させる能力があると思っています。

平林 なるほど、まだ紹介していなかったのですが、富士本さんの「N64って何ですか」の質問に対して「技術を吸収して太っていくマシーンだ」というお答えをいただきましたが、それがようするに技術の受け皿が大きいということだったんですね。先ほどちょっと話にあった通信モデム以外に、セタさんではいろいろなものを開発しているそうですが、教えていただけますか。

富士本 そうですね。うちでは脳波入力や音声認識など、そのほかのあまり言えないものまで、いろいろなものに取り組む準備ができています。

平林 ちょっと待ってください。ゲームとは、手でコントロールするものだと思っていましたが、脳波入力とゲームとはどこで結びついているのでしょうか。

富士本 脳波もジョイスティックのひとつだと考えています。意思表示のイエスとノーの中間を、右脳左脳の分析値と予測値を含めて見ればみえてきます。それが絶対当たっているわけではありませんが。脳波で人を測定するのではなく、コンピュータが質問してきたときのキー操作で微妙な感情の違いを認識する。「感情アナログコントローラ」と思っていただければ間違いないと思います。

平林 アナログの話なんですが、RPGの世界ならイエスかノーかだった。十字ボタンで言えば8方向だった。さらに歩くか走るだった。それが、歩くでもなく走るでもなく、イエスでもなくノーでもなく、中間ゾーンを拾っていくというところに「ゲームが変わる」と言うところのヒントになるのでしょうか? ここに第1の結論をもっていきたいのですが。どなたか意見のある方はいらっしゃいますか?

富士本 たぶん、アナログでもデジタルでもいいものはいいものなんでしょうけれど、本来コンピュータはデジタルです。ゲームを作る側とすればデジタルのほうが作りやすかったり、処理しやすかったりして便利ではあります。でも、最後に操作するときには、アナログと遜色ない感じまでもっていけるのか。ようするに、デジタルのレベルをもっと上げていかなければ、アナログ感にならない。デジタルの行き着くところがアナログなんです。そういうわけで我々開発者は、同じ延長線上と考えています。

平林 それでは音声認識とは?

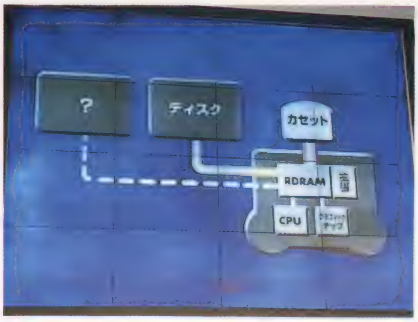
富士本 「エイ、ヤー」と言って入力できるなど、通常のジョイスティックでできることはやりたくないのですが、今のところ不確定要素が多いので、現段階では説明しづらいところがあります。

平林 カートリッジの通信というのがどういったものになっているのかお話していただけますか。

富士本 通信に必要なものを外部装置に頼らず、ソフトで対応している。ようするに、ゲームソフトの中に通信ソフトが入っているということです。でも、これを使って単なる文字や映像の通信をするのではなく、64DDを絡めて通信の中で育成ゲームができるような、ニュータイプの通信ゲームを考えています。

平林 今度は、システム部分に詳しい岩田さんに。ユーザーには見えないCPUなどのブラックボックス部分によって、N64がやわらかくなると言うことですが、それは具体的にどう言うことですか?

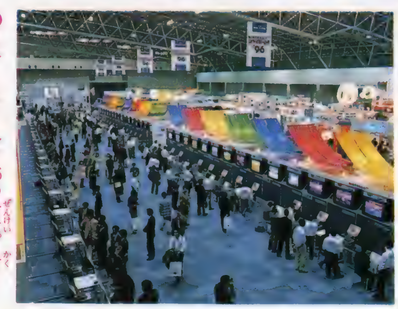
岩田 まずユーザーはハードを欲しいわけではないんですよね。64ビットだから欲しいわけではないんですよね。ゲームが面白いかどうかなんですよね。でも、面白いゲームを作るためには、CPUなどのシステムなどの連携がうまくいかないとダメなんです。N64の特徴として、ふだんCPUは忙しくないんです。画面表示などは専用のチップが行ってくれるので、CPUは画面表示などに関わらなくて済みます。そこで余ったCPUパワーで何をしますか? という挑戦状をハードの開発者からつきつけられているんだと、私は思っています。この料理の仕方によって面白いゲームができるかどうかになるんだと思いますよ。



64DDが供給されるときには、いっしょに拡張RAMも出るらしいぞ

はみだし!! ブース情報

各メーカーのブースでは、新作ゲームの画面が見られたり、実際にプレイできたりできた。任天堂の新ハード発表のほかで、今回一番目に止まったのは、エニックスのブースや『ワンダープロジェクトJ2』がプレイできるコーナーにいる、総勢で20人のジョゼットたち。やさしくプレイの仕方を教えてくれたぞ。


スペースワールド96の全景。各メーカーのブースがひしめいている


ジョゼットの1人にファミマガ64本誌を持ってもらって、ハイ、ポーズ♡



シンボリックゾーンでは、ジョゼットが「J2」をプレイしていたのだ

「実況パワプロ4」がプレイできるので、人だかりができているコナミブース




ニンテンドウ64ゾーンでは64DDが発表展示されていた

緊急発表!! 任天堂と手塚プロが手を組んだ!!

ジャングル大帝開発着手

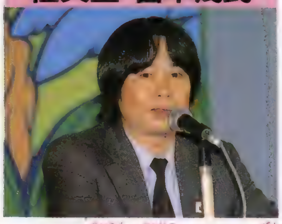
宮本茂の手により手塚アニメが128Mビットの大容量でN64に復活!

「スーパーマリオ64」を手掛けた任天堂の宮本茂氏と『鉄腕アトム』をはじめ数多くの名作アニメを制作した手塚プロダクションが、共同でN64ソフトの制作を行うことを発表。第1弾ソフトは、故手塚治虫氏の「ジャングル大帝」をモチーフとしたアドベンチャーゲームで128Mビットの大容量のカートリッジとなる。価格は未定だが'98年の春発売に向けて任天堂と手塚プロが共同で開発を始めた。

ゲームの関連キャラクタやグラフィックデザイン、音楽や効果音などを手塚プロが担当、サウンドプログラムの開発、全体的な技術サポートを任天堂が担当する。

なお、総監督を担当する手塚眞氏は「デジタルなエンタテインメントとして原作の雰囲気をそのまま生かした内容にしていきたい」とコメント。さらに、同氏は宮本茂氏と手を組むことで『スーパーマリオ64』以上のクオリティある作品、なおかつ壮大な冒険のゲーム作りを目指すとのこと。一方宮本氏は、「僕らを育ててくれた手塚治虫さんの世界をちゃんと子供たちに伝えたい、という思いで今回の制作に踏み切りました」とコメントした。ほかにも、うまくいけば続編を64DDで制作してみたいとの興味ある発言もあった。

任天堂 宮本茂氏



ゲームの制作や開発システムの全体的なサポートを担当する

手塚プロ 手塚眞氏



このゲームで総監督を担当する。ビジュアリストとしても有名



任天堂と手塚プロの共同開発で、どんなゲームになっていくのか今後に期待

原作の雰囲気をそのままにしたアドベンチャーゲーム

総監督の手塚眞氏は、主人公の「レオ」に、ゲーム中インタラクティブに自由なことをやらせてみたいとのこと。ゲームでレオは頭を使ったり力を競い合ったりして冒険を進めていくが、その中でもむしろ「愛」などの心を使うものを作っていきたいそうだ。

ゲーム化にあたっては、キャラクタを使用するのではなく、原作をもとに部分的に改良を加えて、ユーザーの人が感情移入のできる新しいタイプのアドベンチャーゲームを作っていきたいとのことだ。

あの感動がN64で味わえる



冒険はジャングルだけでなく、海などもあるようだ。多くの仲間がどんな形で登場するのか



白いライオンの「レオ」。ジャングルの平和を守るために悪者を退治する

トピックス

'97年夏からローソンでソフトを書き換えられる

'97年夏から全国のコンビニエンスストアのローソンで「フラッシュメモリカセット」にSFCソフトが書き込めるサービスを行う。これは店頭に置かれている書き込み機に「フラッシュメモリカセット」をセットし、任天堂がCD-ROMで供給するマスターディスクからSFCのゲームを書き込んでしまうというもの。このシステムの最大の特徴は1タイトルにつき1000~4000円で書き換えができるということ。ゲームに飽きてしまったら、ほかのものに書き換えることができる。この「フラッシュメモリカセット」自体は5000円以下で発売予定。

なお、このシステム実施後はSFC用の新作ソフトはすべて書き換えに移行する予定。来年の4月から一部のローソンで試験的にサービスが開催される予定だ。



近所のローソンでゲームを書き換えることができるようになるのだ

攻略に役立つ ワールドガイド

冒険の序盤となるアリアハン大陸をすみからすみまで一挙公開!!

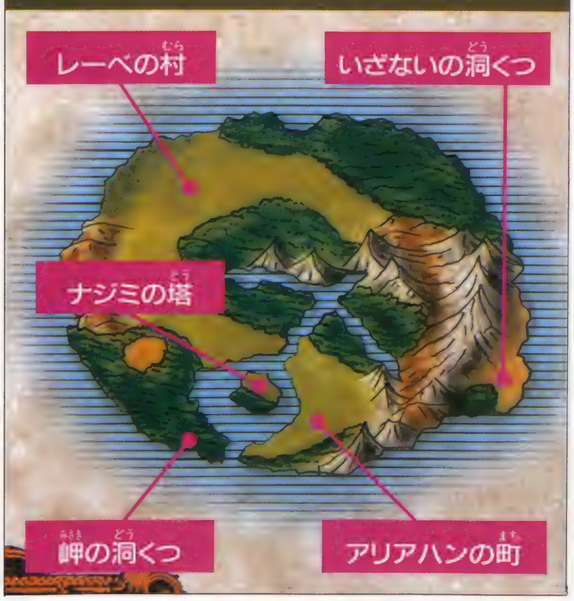


発売を直前にひかえた今回は、序盤の舞台となるアリアハン大陸での冒険を、あますところなく紹介する！

エニックス
12月6日発売予定
8700円
SFC ロールプレイング 32M
バックアップ(最大3)



ドラゼンクエストⅢ そして伝説へ…





プロローグはデモ画面で見られる。ゲームをスタートする前に、ぜひ見ておきたい

勇者オルテガの故郷「アリアハン」にて16歳の誕生日の朝、主人公は旅立つ！

プロローグを見てゲームを始めたら、主人公の名前、性別、性格を決定。それを終えれば、いよいよ冒険の始まりだ。物語は主人公が、16歳の誕生日の朝に目覚めるところからスタート。城の王様にあいさつを済ませたら、いつでも出発できるぞ。スタート地点はアリアハンの町。序盤は、この大陸にある洞くつや塔を探検していく。

旅立ちの朝





性格決定を終えると場面が切り換わる。母親に起こされて物語が始まるのだ

パーティの編成や情報収集など、アリアハンの町で冒険の準備を！

王様にあいさつに行くと、王様から仲間のための武具やお金を受け取ることができる。まずはそれで準備を整えよう。ただ、それだけで冒険に出るのは不安なので、町のお店で装備などを充実させたいところだ。また出発の前に、町の人と会話することも重要。

ルイーダの店でパーティを編成

冒険の準備として最初にやっておきたいのは、パーティの編成だ。冒険には1人でも旅立てるが、敵は複数で襲ってくるので、やはり仲間は欲しいところ。町のルイーダの店で好みの仲間を連れていこう。編成は、お互いの職業の欠点を補える組み合わせがいいぞ。



○2階の登録所で、職業や性別など、好みの仲間を登録できる



○ルイーダの店の酒場でパーティを編成。酒場の右には、お金を預ける銀行もあるぞ

町のお店をひとまわり “備えあれば憂いなし”

仲間がそろったら、それぞれ王様からもらった武具を装備してみる。その上で何か欲しいものがあれば、武器防具屋で購入するといいだろう。武具には、職業によって装備できるものとできないものがあるので注意。とくに武闘家は、武器を装備すると逆に攻撃力が下がる場合があるので気をつけよう。また、道具屋では「薬草」をぜひ購入したい。余裕があれば「毒消し草」などを買ってもいいぞ。そのほか、町には宿屋や教会もあるので、場所をチェックしておこう。

武器防具屋

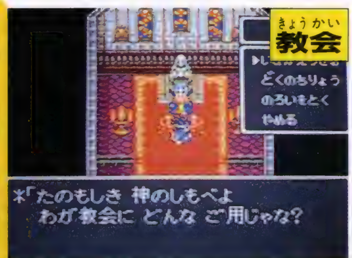
装備できる職業　○…可　×…不可　△…可能だが攻撃力低下

品物	値段(G)	勇者	戦士	僧侶	魔法使い	盗賊	武闘家	商人	遊び人
ひのきのぼう	5	○	○	○	○	○	△	○	○
こんぼう	30	○	○	○	×	×	△	○	○
どうのつるぎ	100	○	○	○	×	×	△	○	○
ぬののふく	10	○	○	○	○	○	○	○	○
たびびとのふく	70	○	○	○	○	○	×	○	○
かわのよろい	150	○	○	○	×	○	×	○	×
かわのたて	90	○	○	○	×	○	×	○	○

道具屋品物

道具屋品物	値段(G)	効果
やくそう	8	仲間1人のHPを少し回復する
どくけしそう	10	仲間1人の毒を取り除く
キメラのつばさ	25	行ったことのある町に瞬時に移動できる
おなべのフタ	50	盾として装備できる。全職業装備可能

神の力で回復!?



○教会では仲間を生き返らせることができる。そのほか、毒の治療や呪いを解いてくれるぞ



○宿屋の宿泊代は1人2ゴールド。4人パーティなら全員で8ゴールド必要というわけ

町のすみずみを探索 情報収集を忘れずに

冒険の準備は、何も装備や道具をそろえることだけではない。町の人と会話して、情報を収集することも重要だ。また、どの町でも、すみずみまで探索するのがお勧め。「おやっ？」と思うものがあったら、そばまで行って調べてみよう。何か発見があるかもしれないぞ。



○町だけでなく、城での情報収集も重要だ。お姫様のグチが聞けたりもする…

アリアハンの町



井戸の中って…？




○○タルやタンス、怪しい場所は必ず調べよう。何かアイテムが見つかるかもしれないぞ

アリアハンの町周辺〜ナジミの塔 まずは最初の冒険にチャレンジ！

準備が整ったら、いざ出発。アリアハンの町の人から「岬の洞くつ」と「ナジミの塔」についての話が聞けるので、まずはそこを目指してみるのが良さそうだ。2つのうち、ナジミの塔は、町を出てすぐ西の島にあるのが確認できる。一方、岬の洞くつは、アリアハン大陸の南西の岬に位置しているぞ。



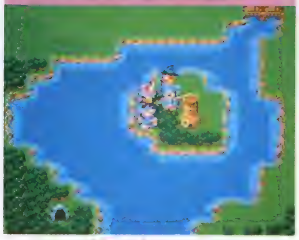
アリアハンの町を出たところ。いきなり遠くへ行かず、まずはこの辺りで経験を積もう

岬の洞くつ



南西の岬の突端に洞くつの入口が…

ナジミの塔



ナジミの塔には何があるのだろう？

目標レベル 3 アリアハンの町〜岬の洞くつ周辺

町から出たら、いきなり目的地を目指さずに、まず町の周辺で戦闘を重ねて、経験を積むのがいいだろう。出現する敵はそれほど強くないが、数が多いときは注意したい。また、傷ついたときは、無理をせずに町に戻ろう。回復は、主人公の実家に泊まるのがいい。宿屋でも問題ないが、実家ならタダなので、お金の節約にもなるぞ。



町周辺の敵は、呪文などの特殊な攻撃をしてくるものはいないが、数が多いときは注意

一晩で全快！



実家に泊まれば、宿屋と同じように傷ついた体を回復できる。母親が待っているぞ

目標レベル 4〜5 岬の洞くつ B1F〜B2F

町の周辺で、ある程度レベルアップできたら、岬の洞くつに向かってみよう。腕に自信があれば、そのまま洞くつ内に入ってもいい。ただし、そのときは薬草や毒消し草を準備しておこう。洞くつ内に入ると、地下1階はこぢんまりとした部屋になっている。そこからさらに階段を下りると、広い地下2階に到達するぞ。出現する敵は、アリアハンの町の周辺とそれほど変わらないが、「おおありくい」など、比較的、力の強い敵が集団で襲ってくるので、注意が必要だ。



洞くつ内に出現する敵の中では、「おおありくい」の集団攻撃がちょっと怖い



地下2階には宝箱がある。わかりづらい場所にあるものはないので、全部回収したい

目標レベル 5〜6 ナジミの塔 B1F〜4F

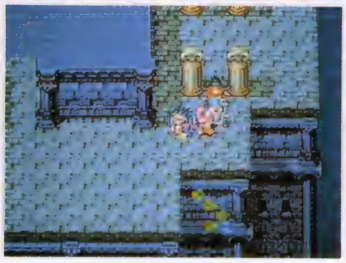
ナジミの塔には地下から進入することになる。塔を登っていくときは、2階から4階の外壁のない部分に注意。足を踏みはずすと、1階まで真っ逆さまだ。また、塔内の敵には、毒攻撃や呪文を使うものもいるので気をつけよう。



「バブルスライム」の毒攻撃や「じんめんちょう」のマヌーサには、とくに注意しよう



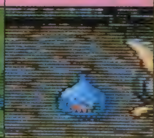
地下1階が一番広い。上り階段はあちこちにあるようだが、塔の上に続くのはどれだ？

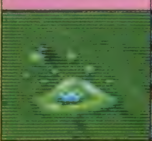
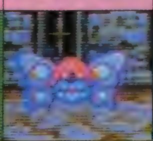
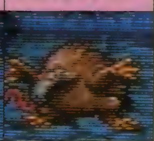


2階、3階と登っていくと、周りの景色も変化する。外壁のない部分に注意して進もう

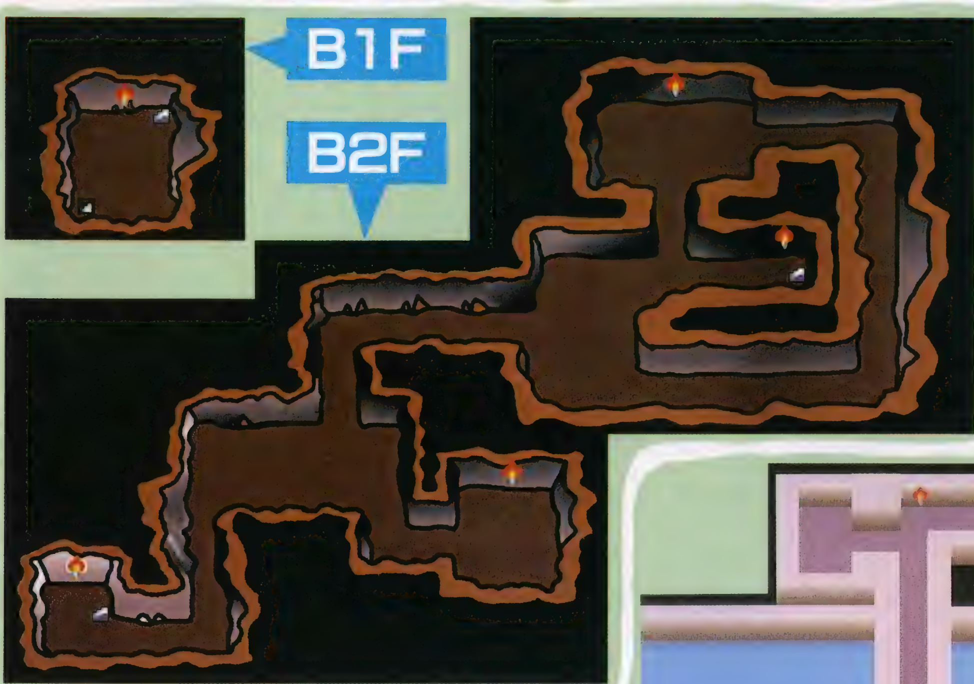
出現モンスター図鑑①

アリアハンの町周辺から岬の洞くつ、ナジミの塔までに出現する敵は、ここで紹介する7体。この中で注意すべき敵は、特殊な攻撃方法を持っている「バブルスライム」と「じんめんちょう」だ。

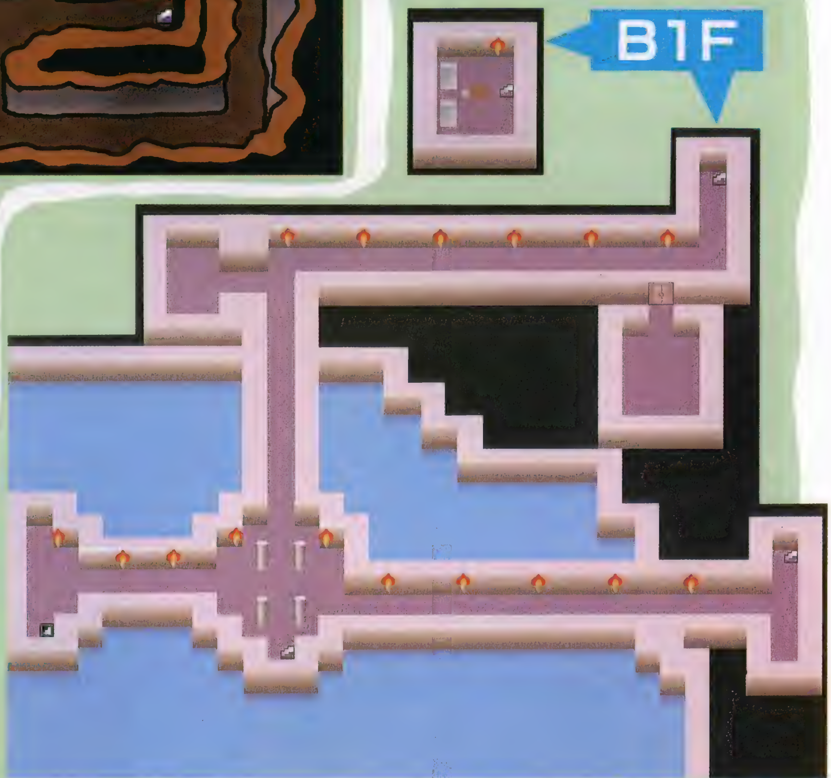
いっかくうさぎ	おおがらす	スライム
		
スライムやおおがらすに比べて、攻撃力がやや高い。HPは低め	攻撃力は低めだが、動きが素早い。特殊な攻撃はしてこない	攻撃力は低いが、集団で現れることが多い。特殊攻撃は持たない

バブルスライム	じんめんちょう	フロッガー	おおありくい
			
通常攻撃に加え、毒攻撃をしてくる厄介な敵。毒消し草は必需品	通常攻撃のほか、マヌーサで打撃攻撃の命中率を下げにくる	ここで紹介の7体中、HPがもっとも高い。攻撃力も強力だ	通常攻撃のみだが、攻撃力がやや高い。集団には注意が必要

岬の洞くつ

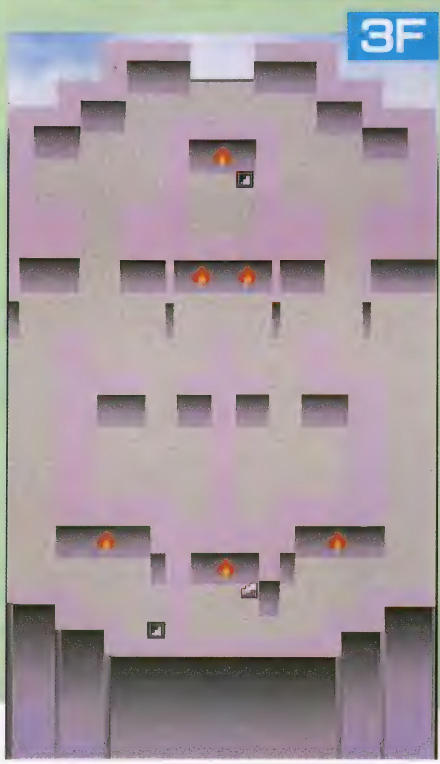


ナジミの塔





塔の4階の中央は、大きめの部屋になっているようだ。誰か住んでいるのか?







レーベの村～いざないの洞くつ アリアハン大陸から新たな大地へ！

アリアハンの町では、レーベの村と「いざないの洞くつ」についての情報も聞けるはず。とくに、いざないの洞くつには、ほかの大陸にわたる手だてがあるらしい。行って自分の目で確かめてみよう。

地下への道が！







◐◑アリアハン大陸の東には泉がある。そのほとりに、いざないの洞くつの入口があるぞ

◐アリアハンの町から北西の橋を渡って、さらに北に進むと、レーベの村があるぞ

レーベの村で一休み 態勢を立て直そう

アリアハンの町からいざないの洞くつに向かう途中に、小さな村を発見できるはず。それがレーベの村だ。村には店があるので、ここで一度、装備などを充実させるといいだろう。とくに武具に関しては、アリアハンの店と品物が違うので、一見の価値はあるぞ。

道具屋品物

道具屋品物	値段(G)
ターバン	160
やくそう	8
どくけしそう	10
せいすい	20
キメラのつばさ	25

武器防具屋

装備できる職業　○…可　×…不可　△…可能だが攻撃力低下

品物	値段(G)	勇者	戦士	僧侶	魔法使い	盗賊	武闘家	商人	遊び人
ブロンズナイフ	80	×	×	×	○	○	×	×	○
どうのつるぎ	100	○	○	○	×	×	△	○	○
くさりがま	320	○	○	○	×	○	△	○	○
けいこぎ	80	×	×	×	×	×	○	×	○
かわのよろい	150	○	○	○	×	○	×	○	×
カメのこうら	330	×	×	×	○	×	×	○	○
かわのぼうし	80	○	○	○	○	○	×	○	○

◐レーベの村の宿代は、アリアハンと同じ。これなら利用しても安いものだ



良心的なお値段♡

◐怪しげな場所って、どういうところだろう。例えば森に囲まれた草原とか？





◐レーベの村でも、人々の話に耳を傾けてみよう。何か重要な情報が聞けるかもしれない

目標レベル5～6 レーベの村～いざないの洞くつ周辺

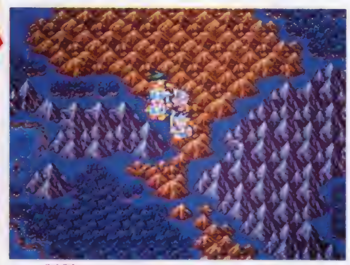
いざないの洞くつに続く山道では、今までより、一層強い敵が出現する。そこで、レーベの村を拠点として、少し経験を積んだほうがいいだろう。また、洞くつに向かう途中には「ほこら」がある。ぜひ、立ち寄ってみよう。



◐山道を越えたところに「ほこら」がある。中には、おじいさんが1人いるようだ

強敵も出現！

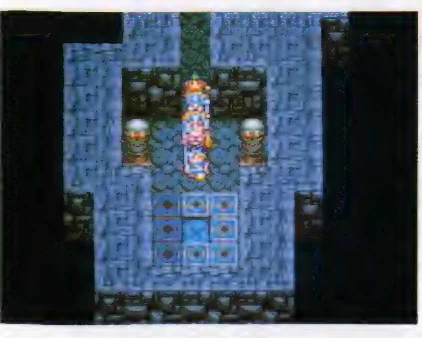




◐◑山道にさしかかると「まほうつかい」など、強敵が出現。洞くつまでたどり着ける？

目標レベル6～7 いざないの洞くつB1F～B3F

洞くつに入ると、いきなり道が石壁で封印されている。奥に進むには、この封印を解かなくてはならないようだ。また、洞くつ内のあちこちには亀裂がある。足を踏みはずさないように進んでいこう。



◐この光の渦巻く場所は一体…!?

◐洞くつの地下2階には、あちこちに亀裂がある。亀裂をうまくさけながら進んでいこう





◐入ってすぐ、道がふさがれている。人々の話に封印を解くヒントがあったはずだが…

出現モンスター図鑑②

いざないの洞くつ周辺および、洞くつ内には強敵が潜んでいる。通常攻撃でも威力の大きい敵がいるので、防具をそろえておいて損はない。ただ、「まほうつかい」のメラは防具でダメージを軽減できないので、防御のコマンドをうまく使って戦おう。また、眠らされた仲間は、味方が攻撃してたたき起こすのも手だ。



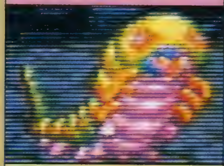
「アルミラージ」のラリホーで眠らされると厄介。早めに倒すようにしよう



「おばけありくい」の集中攻撃は脅威 1体に攻撃を集中させ、確実に数を減らせ



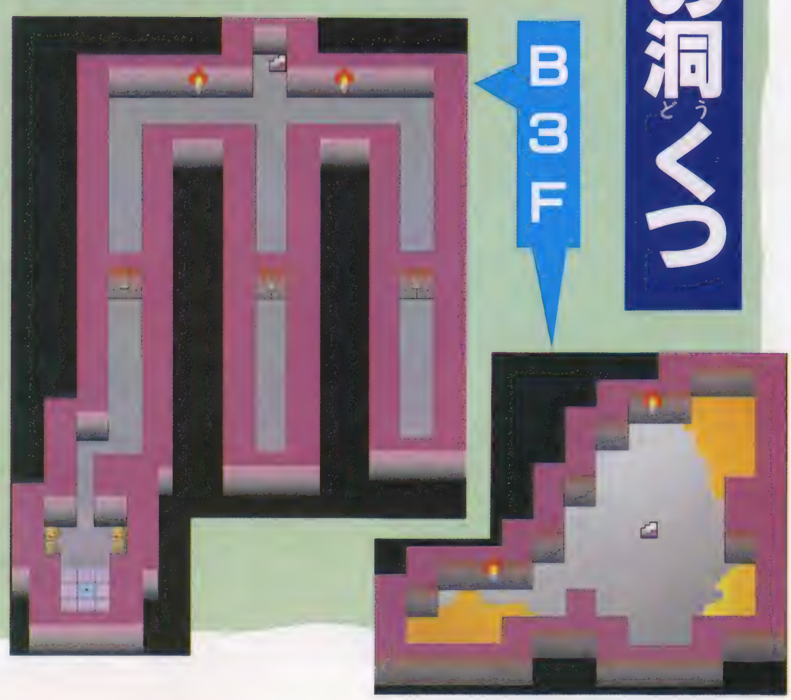
「さそりばち」は仲間を呼ぶので、早めに倒したほうがいい 針攻撃も強力だぞ

キャタピラー	アルミラージ	おばけありくい	ホイミスライム	まほうつかい	さそりばち
					
アリアハン大陸に出現するモンスターの中で、もっともHPと攻撃力が高い。"スクルト"を使う	通常攻撃が比較的強く、ラリホーの呪文も使いこなす強敵。眠らされる前に倒すのがベストだろう	特殊な攻撃は持っていないものの、通常攻撃は強力。防御力の低い仲間はとくに注意が必要だ	攻撃力は低いが、回復呪文"ホイミ"で、自分やほかのモンスターのダメージを回復してしまう	通常攻撃は弱いが攻撃呪文の"メラ"を使う強敵。HPも比較的高め。戦闘では真っ先に倒したい	尾の先についた針での通常攻撃が強力。さらに、戦闘中に仲間を呼びよせる特殊能力も持っている

いざないの洞くつ







投打のかけ引きがさらに面白くなった『パワプロ4』

野球ゲームといえば、やれ「投高打低」だのやれ「打高投低」などといった言われ方をする。べつに投高打低だからつまらない、とか打高投低だから面白いということはホントはなくて、それぞれのバランスなりに戦略やそれに基づくかけ引きが楽しめるはずなのだが。とは言っても、そのあたりが「気になる」ことも確か。そういうことで、今回はちょいと『4』の投打のかけ引きについて考察してみようと思ってしまったのだ。



見た目がキレイになっただけじゃナイんだよー



打った瞬間「どっち」ってのが判断できるから、守備はやりやすいかも



すべてがパワフル度5割増し（推定）!!

じっきょう パワフルプロやきゅう 実況パワフルプロ野球4™

前号に引き続き、サンプルロムをプレイして得た感想をもとに『パワプロ4』の全体像（あくまで現時点、開発途中のものです）に迫っちゃいます

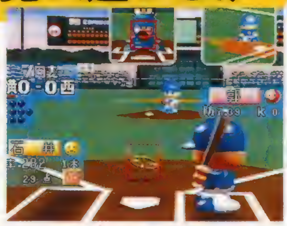
コナミ
'97年2月28日発売予定
9800円

N64 野球 96M
最大2人同時プレイ可
コントローラパック対応

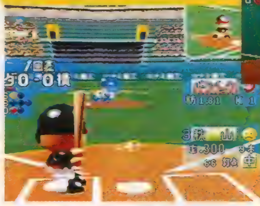
「きき腕」での優劣が出てきた!?

実際の野球の場合、ピッチャーとバッターのきき腕によって、対戦の優劣が言われたりする。既存のゲームでは実現されていないこの要素、『4』ではどうなのか?

視点による感覚の違いとか 距離感がかなり違う

⬆打席による視点の角度も、ちょっとだけキツく見えるんだよね




⬆⬆ちょっとだけ視点が低くなったおかげで、ピッチャーの投げる球がとっても速く感じられてしまうんですが

右投げ対右打ちの場合

本当なら右投げ対左打ち（またはその逆）でやるべきなのだが、今のところこの方がバッターに有利っぽい（あくまで私的感想）のでコッチで考えさせてもらいました。やはり、ミートカーソルの形と動きが影響デカいのだ。



⬆実際なら右ピッチャーには左の代打、っていうのが普通なんですが、そこはソレ

カーブ系変化球

もっともポピュラーな（か?）変化球といえばこのカーブ。バッターの外側へ曲がりつつ落ちる特性を持っている球だが、正直言ってかなり打ちやすくなったような気がする。特に低めのカーブが、ミートカーソルの傾斜とほどよく（完全にではないが）重なってくるので、真芯にこだわらなければ当てるのは難しくない。逆に高めは低めに比べて対応しづらくなるようだ。そのあたりを考えると、最終的に低めのストライク、ボールの投げ分けが（ピッチャーの側に立つと）大事になるかも。

外へ逃げつつ落ちる



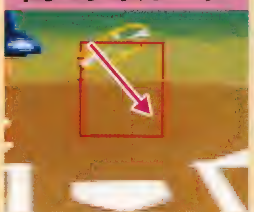
⬆これが標準的なカーブの変化。普通のコースじゃまず打ち取れないっしょ

低めのカーブ



⬆低めはゴロを取りやすい利点があるにはあるんだケド

高めのカーブ



⬆ミートカーソルを垂直に近い角度でかすめるのが理想

スライダー&シュート

タテの変化をせず左右へスライドするこれらのボールの場合、『4』のミートカーソルの形を見ても分かるとおり、よほどのキレがないかぎりバッターにとっては捉えやすい球となる。そこで比較的バットの芯を外しやすいのが、高めもしくは低めに攻めた場合。ストライク、ボールのギリギリをコントロールできればかなり使えそうだ。

水平方向の変化



⬆⬆この微妙な変化で、ジャストミートを回避する。ボールぎみのツリ球が有効

低めを攻める



⬆高めよりはカバーする範囲が広いが、そこは攻め方しだい

高めを攻める



⬆カーソルが傾いて左右の幅がせまくなるのを利用するのだ



⬆ボール1個分のコントロールが付けば完璧

真ん中を攻める



⬆真ん中近くはもっとも危険。横長のカーソルに横変化は…

シンカー系変化球

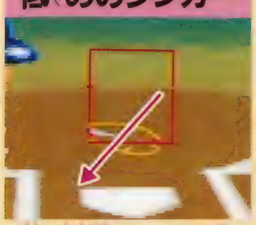
カーブは持っていても、シンカーを同時に操れるピッチャーは少ない。変化はちょうどカーブの逆で、右バッターの内へえぐり込むように落ちる。変化が逆ならバットとの相性のほうも同様で、高めのボールはカーブの低め以上にカーソル内に収まりやすい。攻めるなら、やはり低めということになってくるだろう。しかし、実際のところキレのいいシンカーを持っているピッチャーは少ないので（ヤクルトの高津とか）、キメ球として用いるのはちょっと難しいかもしれない。

内へ切れ込んで落ちる



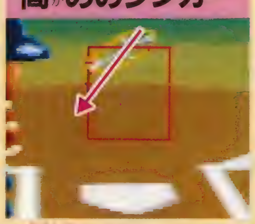
⬆かなりのキレをもつ高津のシンカーでもこの程度。慎重にコントロールしよう

低めのシンカー



⬆内は基本的に慣れないと打ちづらく感じました

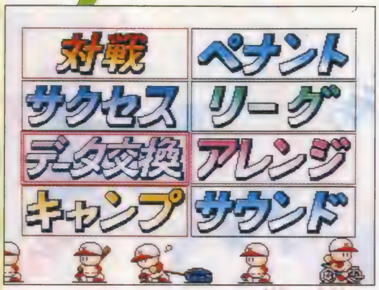
高めのシンカー



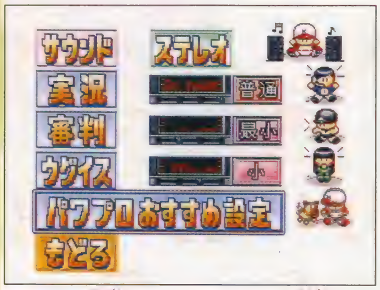
⬆危険度は、低めのカーブよりもちょっとは低いかも

新サクセスモードを含めた充実の6モードで遊べ！

シリーズ『3』から登場したサクセスモードがすっかり定着し、1人でプレイする楽しさが広がった『パワプロ』。最新『4』ではさらにパワーアップしたサクセスモードを含め、大人数でプレイするのに最適なリーグ戦、ペナントなど全部で6つのモードが用意されている。ここで、それらをまとめて紹介しておこう。



⬆コントローラパックでデータの交換が可能に



⬆サウンド設定　これは「オススメ」設定

対戦　好きなチーム、設定で遊ぶ

おそらくいちばん頻繁に選択することになると思われる「対戦」モード。1P対CPU、1P対2Pの2人対戦、CPUどうしの対戦の観戦、の3つのプレイモードがある。観戦モードは、通常の対戦とはカメラワークが違い、ホームランのリプレイやその他、野球中継を眺めている雰囲気を味わえるのがナカナカいい感じ。はっきり言ってオススメです。

3つのプレイモード



⬆観戦モードは適当にヒマなときにオススメ


⬆観戦の画面　選手のズームアップなどもアリ

リアルデータの球場

前回も紹介したが、『4』の球場はすべてフルポリゴン。しかも実際のデータを基にしたフルサイズで作られている。さらに、デイゲームとナイターで、空や照明の加減が変化するというコリ様だ。

やっぱナイター？



⬆開閉式ドームは、ちゃんとセンター方向に空が見えます（たまに）

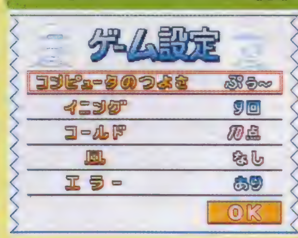
現在決定している11球場

球場	両翼	センター	フェンス
グリーンスタジアム神戸	99.1M	122.0M	3.2M
ナゴヤ球場	91.4M	118.9M	2.1M
明治神宮球場	91.0M	120.0M	3.6M
広島市民球場	91.4M	115.8M	2.6M
藤井寺球場	91.0M	120.0M	5.0M
西武ライオンズ球場	95.0M	120.0M	3.2M
東京ドーム	100.0M	122.0M	4.0M
福岡ドーム	100.0M	122.0M	5.8M
阪神甲子園球場	96.0M	120.0M	3.2M
千葉マリンスタジアム	99.5M	122.0M	4.0M
横浜スタジアム	94.2M	117.7M	5.0M

ルールその他の設定

「オプション」の項目では、プレイに関するいろいろな設定を変更することができる。守備や走塁などのオートや、フライの落下地点表示の有無など細かいところまで決められるぞ。さらに、別の画面でコールド、風、エラーの有無などのおなじみの設定をして、快適な対戦を楽しもう。

微に入り細にわたる設定




⬆慣れないうちはフライの落下点表示なんかはスッゴイ便利なんだよ

ハンテにもヨロシイ

⬇ミートカーソルのロックオン（自動追尾機能）なんかハンテにもってこいでしょ



メンバーは昨シーズンが基本

前回のインタビューなどにもあったとおり、登場する選手は基本的に昨シーズンのメンバー。しかし、退団や移籍など、間に合う範囲で極力対応していくとのことなので、ストーブリーグに注目しつつ期待して待とう。

巨人ファンの人は大期待ってヤツっすか


⬆なんか、清…とか、桑…とか、新外国人（テスト生）とかイイ話には事欠かない



⬆ベイスターズはいったいどうなってしまうのでしょうか？　あぁ、不安…（個人的に）

⬆オールスターのメンバーも大きく変わる可能性があるぞ



リーグ 最大6人参加のリーグ戦

6チームが参加してリーグ戦を繰り広げるモード。最大6人までの参加が可能だが、それ以下でも足りない分をCPUが担当してくれるので心配ない。総当たり戦なので、最低でも5試合、1チーム当たり最高で27試合まで（計135試合）設定できる。当然セーブ可能なので頻繁に人が集まれなくてもノープロブレム。

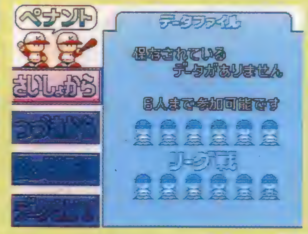
各1試合：計5試合から
各27試合：計135試合まで



わりと気長な人向けかも



ちなみに同じチームの登録はできません。ダブった場合はジャンケンでもして、恨みっこなしってことで

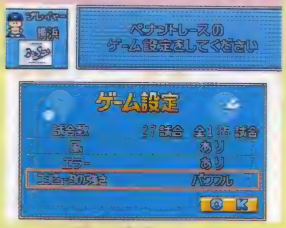


途中経過や、個人記録などすべてをファイルに保存。次の機会に続きを…てな感じで長期戦もいいっす

ペナント 最高135試合のシーズンを戦う

6チームの総当たり戦、という面ではリーグ戦と同じ。ただしこちらは1P専用のモードだ。こちらもリーグ戦同様、試合数を設定できるので、時間に合わせてプレイを進められる。また、プレイをすべてCPUに委ねて、ペナントレースの展開を眺める、なんてこともできちゃうのだ。

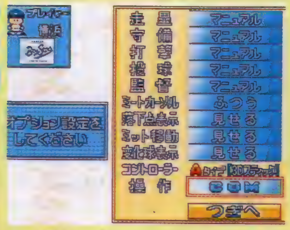
リーグ戦と同様



CPUの強さも設定できる

コンピュータまかせ or 自分で操作？





日程に沿って、ピッチャーのローテーションとかもちゃんと考えなきゃイケマセン

アレンジ メンバー入れ替えで自由にチーム作り

あらかじめ用意されている14チーム（オールスターも含めて）からベースとなるチームを選び、ほかのチームの好きな選手をトレードで招き入れて自分好みのオリジナルチームを作る。サクセス以外のすべてのモードで使用可能だ。

好みの選手をピックアップして → 対戦、リーグ、ペナントへ参加



インフレパワー打線でいくか、それとも攻守のバランス？

当然サクセス選手も登録OKだ



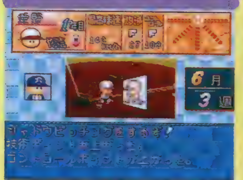
アレンジのだいご味と言えば、やはり自分で育てた選手でチームを作ることでしょ

サクセス 3年間でレギュラー昇格を目指す

いまや『パワプロ』シリーズの代名詞ともいうべき看板モードとなった感のあるサクセスモード。今回はとうとう待望のピッチャーの育成が可能になった。さらに、基本部分も大きくパワーアップ。時間さえあれば、サクセス選手で1チーム作れるのがウレシイ。

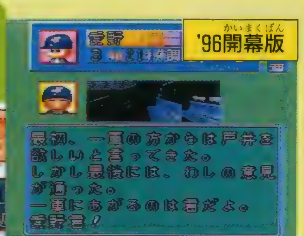
主人公のポジション
投手
捕手
1塁手
2塁手
3塁手
遊撃手
外野手

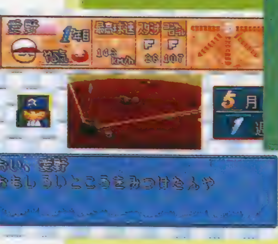
ガンガン育てろ!



1軍入りをはたした選手を、計52人まで記録しておけるぞ

イベントは一新されるらしいヨ





'96開幕版

今のところイベント関係はほぼ真っ白。基本的なもの以外はかなり変わってしまうらしいが…

キャンプ 投・打・守のあらゆる状況を用意

キャンプモード自体は、これまでのものと大きく変わらない。ただし、操作が3Dスティックになったことで、その利用価値は少なからず上がっている。初めての人はモチロン、さらなる鍛練の場として日々利用するのがヨイかと。

打撃練習	投球練習
投球の球種を指定して、みっちりバッティング練習ができる	コースと球種を指定して、ねらいどおりのボールを投げる練習
走塁練習	**守備練習**
牽制球もアリ。LRトリガーボタン連打で、確実に塁を盗め	打球の種類を指定して、フライやバントの処理などをする練習
総合攻撃練習	**総合守備練習**
実戦さながらに展開する。攻撃練習の全体的仕上げをする	実戦同様に、プレイして守備を総合的にチェックする

体に教え込んだるわ、ウラー



苦手な球種（状況）を何度も練習して、瞬時に反応できるようになろう

M.R.CHAMPION SHIP

険しい山中に設けられたサーキットでモンスターマシンを操るレースゲーム

オンロードを極めた者とオフロードを極めた者とが、同じコースで対等に競うことができるというサーキットが設計された。この新しいサーキットを舞台にしたレースゲームが『マルチレーシングチャンピオンシップ』なのだ！

レース専用の特別仕様車に乗る

プレイヤーが操作するマシンは、このサーキットで開催される"マルチグランプリ"のための特別仕様車だ。それは徹底的にチューンされた、速く走るためだけのハイパワーモンスターマシンなのだ。



スタート直後のシーン。タイヤが煙を上げて路面をグリップしようとしている



オフロードコースを高速で突き進むマシン

サーキットの分岐で得意なコースを選択

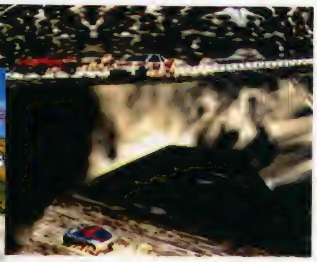
このサーキットの特徴は、コースにいくつかの分岐点があることだ。それぞれの分岐では、オンロードコースとオフロードコースが選択できるようになっている。つまり分岐点では自分の得意なコースを任意に選べるわけだ。傾向としては、オンロードコースはスピード重視、オフロードコースはテクニック重視となっているようである。選択したコースによって操作感覚が全然違ってくるのだ。



オンロードを選ぶか、オフロードを選ぶかはプレイヤーの自由だ。ただし、分岐点の直前で迷いすぎてコースアウトしないように



コースの合流地点。それぞれのコースからマシンが合流してくる



2つに分かれたコースが、このように立体交差する部分もある

ラリーでもオンロードレースでもない新しい"マルチグランプリ"に挑戦！

舗装されたオンロードで最高速を求めるのもよし、ダートなどで激しいドライビングを競うのもよし。2つのタイプのレースが1つになった"マルチ"なレースで優勝を目指せ！

イマジニア
'97年6月発売予定
9980円

N64	レース 容量未定
	未定
	未定
	未定

チャンピオンシップ

地形を活かした難コースの数々

もともと険しい山中に設計されたこのサーキット。コースは自然の地形を活かしたハードなものになっている。激しいアップダウンはもちろん、トンネルや橋、普通は車が通らないようなダートなどもコースになっているのだ。

滝のトンネル

コースの一部は滝の裏側を通っている。見た目は非常にキレイだが、ガードレールがなく路面がぬれている場所もあり注意が必要。



●画面の右側はずっと滝になっている。ここには落ちないようにガードレールがあるのだ



●流れ落ちる滝のすぐ後ろを通り抜けるコース

滝の裏側にもコースが通っている！

つり橋

コースは川を横切ることもあり、その部分には橋が懸かっている。中には大きなつり橋も存在するが、橋の上では道幅は狭くなる。



●幅が狭くなる橋の上でもデットヒート。コースアウトにはくれぐれも注意しよう

トンネル

コースにはトンネルも存在する。トンネル内には照明もついているが、高速走行ではそれほど頼りになるものではない。



●トンネル内の照明がマシンを照らしている。しかし路面はほとんど確認できない



●テールランプがキレイに光っている

丸太橋

普通、カーレースのサーキットにはないような、丸太橋もこのコースには存在する。ここはジャンピングスポットになっていて、スピードを出しすぎるとクラッシュする危険もある。このコースの中で一番の難所でもある。



●スピードをコントロールしてジャンプする！



●まだ宙を浮いている。着地の衝撃が心配？



●クラッシュすることなく丸太橋をクリア

無事クリア！



※画面はすべて開発中のものです

M.R.CHAMPIONSHIP

画面に表示される情報をチェックして最良のセッティングを見つけ出す

ゲームに出てくるマシンの性能は、加速力、最高速度、ハンドリング、グリップの4つの能力で決定される。ゲーム中には何種類かのマシンが登場するが、それぞれ異なった性能を備えているようだ。プレイヤーはその中から自分の好みのマシンを選択できる。まず何度か試走してみて、ゲーム画面に表示されるさまざまな情報や、ドライビングの感覚などを考慮して自分のマシンを選ぶのだ。また自分の使用するマシンが決まったら、そのマシンをさらにプレイヤーの操作しやすいように、セッティングをすることも可能だ。その他、カメラポジションについても、プレイヤーが任意に選択できるぞ。

順位
現在の自分の順位がここに表示される。レース中ここを見れば自分のポジションがわかる

合計タイム
ラップに関係なく、レースがスタートしてからのトータルタイムが表示されている

コース全体図
コース全体図がここに表示される。自分がどこを走行中か、マークで表示されている

残りタイム
タイムトライアルなど走行タイムに制限がある場合、ここに残りタイムが表示される

ラップタイム
サーキットを1周するごとに、ここに1周のラップタイムが表示される



レコードタイム
そのサーキットにおける、トータルタイムの最速レコードがここに表示される

タコメーター＆スピードメーター
アナログメーターはタコメーターでエンジンの回転数を表示。その下にスピードメーターがデジタルで表示されている。自分のマシンの状態を把握するのになくてはならないもの

シフト
現在ギアがどこに入っているかがここに表示される。このゲームではマニュアルシフトとオートマチックシフトが用意される予定


○左の写真と同じ場面をドライバーズシートの視点から

コースに合わせてセッティングを決める

マシンのセッティング項目は8つ。セッティングはオンロード、オフロード、どちらのコースを選択するかがカギ。どちらかのコースに絞ったほうが好ましいようだ。そして気に入ったセッティングは、コントローラパックにセーブできるようになる予定だ。

8つのセッティング項目

●**ハンドリング**
ハンドリング特性を調整する。アンダー、ニュートラル、オーバーのいずれかを選択する

●**エンジン**
トルク重視型、バランス型、高回転重視型の3種類の中から、エンジン特性を選択する

●**ブレーキ**
減速力の調整をする。じわじわ利く、平均的に利く、ガツンと利くのいずれかから選択する

●**エアロ**
ダウンフォースの調整。ダウンフォースを強くすると、最高速は落ちるがコーナーは安定する

●**ギア**
ギア比を調整する。加速を重視するか、最高速を重視するかギア比を選択できる

●**タイヤ**
タイヤの選択。オンロード重視、オンオフ兼用、オフロード重視の3種類から選択する

●**駆動輪**
駆動輪のタイプを選択する。前輪駆動、後輪駆動、4輪駆動の3種類から選択する

●**サスペンション**
ソフト、ノーマル、ハードのいずれかの特性を選択。コーナーリングの挙動などに影響する

華麗なコーナーリング!


○セッティングがうまくいけば、こんなドリフトでコーナーリングもできるのだ



○サスを調整してジャンプも楽々クリア


○ダート用のセッティングを施せば、こんなコースも高速で走り抜けることができる

M.R.CHAMPION SHIP

ゲーム中のさまざまな演出で刻々と変化するレース環境を再現

自然の中でのレースでは、天候の移り変わりやコース状態の変化がつきもの。このゲームではそのような要素も取り入れて、変化に富むレースシーンを再現している。



よく晴れたコースコンディションで、視界も良好。気持ち良さそう



夕方になると光線の角度も変わり場所によってはコースが見にくい

スリップに気をつけろ！



雪道で一番怖いのはやっぱりスリップ

天候の変化で路面状況が変わる

今までのレースゲームでは、天候による路面状況の変化などという要素はあまり一般的でなかった。ところがこのゲームでは、降雨や降雪などによる路面のコンディションの変化についてもフォローするとのこと。つまり路面がぬれたりすることにより、タイヤのグリップが落ちたりスリップしやすくなったりするというのだ。

派手にクラッシュ！

雪道で無理をすると、マシンが制御不能に



このような状態にならないようにするためには、雪道用のセッティングをきちんと見つけて、自分のマシンを完全にコントロールできるようにするのだ



路面の状態がいきなり変わっているぞ



雨が降るとダートはひどいぬかるみに

時間的要素が加わり夜間走行にも挑戦

またこのゲームでは天候の変化だけでなく、時間の経過も要素として取り入れるとのこと。まだどのようなシステムになるかは決まっていないようだが、ヘッドライトを点灯しての夜間レースもできるようになるらしい。おなじコースでも、明るい昼間と視界の悪い夜間では、ドライビングの感覚はまったく違うものになるだろう。



暗いときにはヘッドライトを点灯する。スピードを昼間より落とすのも得策

対戦モードはどうなるの？

まだどういう形になるか決まってないが、『マルチレーシング～』でも、人間対人間の対戦モードで遊べるようになるらしいぞ。それもコントローラパックを利用した、自分だけのセッティングによるマシンで、対戦ができるようになるかも!? そうなるとドライビングテクニックだけでなく、マシンセッティングの腕も必要になるのだ。



対戦モードは、絶対盛り上がるぞ！

視界が悪いぞ！



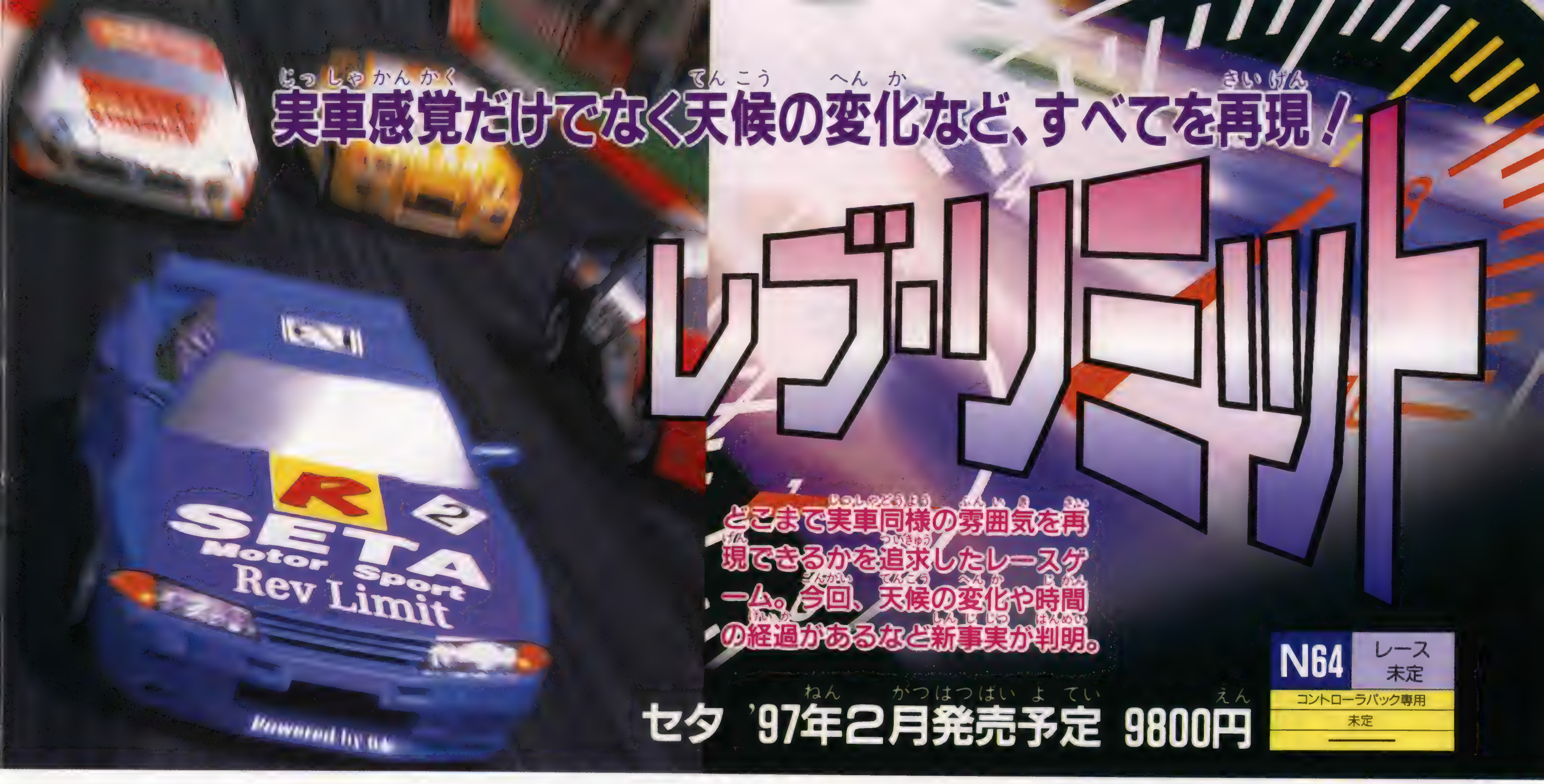
完全な夜間走行では、たとえヘッドライトを点灯していても視界はとても悪い



まだまだ視界は悪くなっていないが、夕方は光線の加減でまぶしくなる場所もある

実車感覚だけでなく天候の変化など、すべてを再現！

レブ・リミット



どこまで実車同様の雰囲気を再現できるかを追求したレースゲーム。今回、天候の変化や時間の経過があるなど新事実が判明。

セタ　'97年2月発売予定　9800円

N64 | レース | 未定
コントローラパック専用 | 未定

エンジンを壊さないためにも、いろんな計器類をチェックしながらレースを行うように



新たに油温計がついた！

天候の変化や計器類が増え実車感覚により近づいた

プレイヤーは性能の異なる数種類のマシンにセッティングやチューンナップを施してレースを行い優勝をめざすこのゲーム。今回、新たに判明したのが、レース中に天候が変化して雨が降ってくることや、車のライトを点灯させて夜間走行を行うことだ。このほかにも、車の計器類のひとつとして、油温計が新たに加えられている。



夜のレースはヘッドライトをつけても、視界が狭まってしまうので先が見えにくい



監督かドライバーとしてレースを体験できる



Cボタンユニットで走行中、自由に視点を変更することができるぞ



ドリフトなども自由に行えるのだ

スピード感覚も計算されている！



フロントガラスに映る光などすべて、車のスピードにあわせて計算されている

コースや車種によってセッティングを変更していく!

レースで優勝するために最も重要なのが、走るコースに合わせて車のセッティングを行うこと。しかも各車、排気量や車重などが違っているので、車選びやチューニングなどがポイントになっている。軽量の車でコーナー性を重視するか、パワーのある車でスピードの伸びを選ぶかで勝利は左右される。


●思いどおりに操ることができる




●●コースの特徴に合わせて車のセッティングを行う

空力バランスが合わずに宙を舞う





●性能や特徴はすべて違うが、プレイヤーのセッティングでも車が変わる

どんな車を選ぶ?

セッティングが合わないとまっすぐ走れない

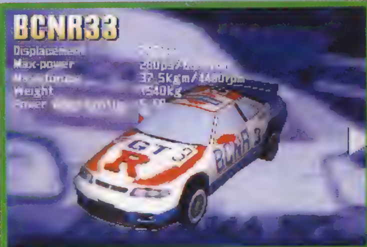


コースに合わせて改造パーツなどを組み合わせてチューンナップするが、空力バランスが合わないとグリップ力がなくて車が浮いてしまったり曲がれない場合もある。

●ハイパワーにしすぎてリアウィングの抑えが効かなくなり、宙に浮いてクラッシュしてしまった車。こんな細かなところまで計算されている

車重やパワーなど特徴の異なるマシン

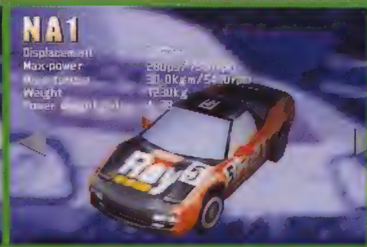
プレイヤーが運転できる車は現在11種類が用意されている。この台数はまだ決定ではなく、増えるかもしれないとのこと。これらの車は初心者用としてパワーはないが、ハンドリング性能が良く簡単に曲がれたり、逆に上級者用にパワーがあり最高速が伸びるが、コーナーでは曲がりにくいなど特徴が異なっているのだ。また、車の名前はまだ決まっていないので、開発ナンバーがついている。



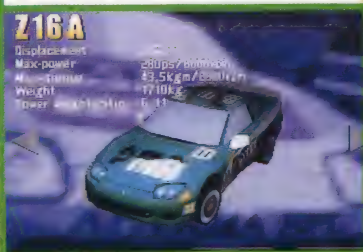
ハイパワーを誇っているが車重があるため、コーナーの多い場所での運転が難しい



パワーはあるが、コーナリング性能に劣る。乗り手を選ぶ上級者向けの車だ



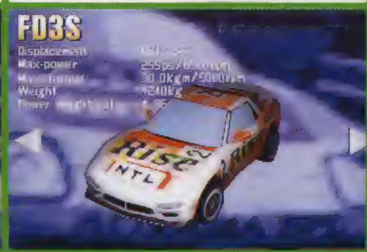
軽量でしかもハイパワーを誇っている車。チューニングしだいでは無敵の車になる



パワーはあるが車重があるために、どこまでチューンナップできるかがポイントだ



ほかの車に比べて排気量が少ないがそれを補うパワーと軽量のボディーは初心者向け



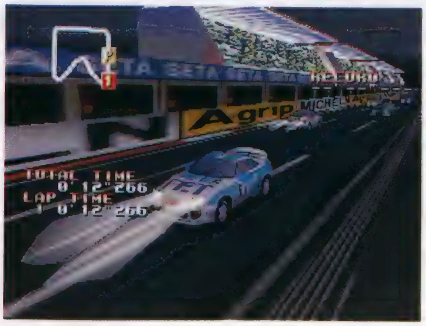
唯一ロータリーエンジンを搭載している車。燃料の消費が激しいのが難点のひとつ

レース中天候や日没などいろんな条件でプレイが可能

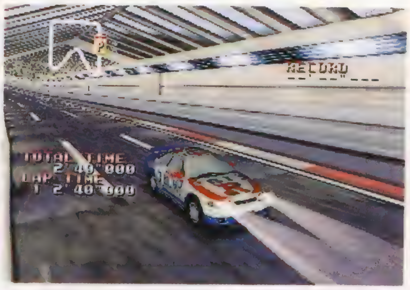
レース中はいろんな条件でプレイすることができる。例えば、耐久レースなど周回数の多いレースでは日が暮れてサーキットが暗くなり前方が見えなくなったりする。その場合はヘッドライトをつけて残りのレースを行っていく。またほかの車に〝パッシング〟を浴びせて追い越しをかけることも可能。
このほかにも、晴れ、曇り、雨と天候が変化するうえにコースの路面状態も随時変更していく。



昼、夕方、夜で背景などが変化していくのだ



ヘッドライトの明かりが良く目立つ



ヘッドライトはボタンひとつで任意に点灯できる



暗くなったらライトを点灯！

夜になるとライトをつけても、視界が悪い。注意して走らないとコースアウトしてしまう

天候の変化で路面の状態も変わっていく



天候や時間によって路面の状態が変化。昼間は夜に比べタイヤの減りも早い

雨天走行は視界やハンドリングがシビア

天候の変化はプレイヤーの走りに大きく影響する。特に雨が降った場合、コーナーで滑りやすくなっているので、十分な減速をしないと曲がり切れなくてコースアウトする場合や降雨量によってピットインするタイミングを見切わめなくてはならない。また、雨天のときの夜間走行はライトの光を雨が吸収してしまうので視界がより悪くなってしまう。



雨が降ったらピットインしてタイヤを交換



雨の路面は滑りやすい。ハンドルを切りすぎると、すぐにスピンしてしまう

夜は視界が悪くなるのに、雨が降るとさらに前方が見えにくくなってしまうのだ



雨天の夜間走行は前が見えにくい！

海を眺めながらレース！



浜辺の周辺をレースする〝シーサイド〟コース。奥にはヨットが見える

サーキット場だけでなく街中や山間などでレースを行う！

用意されているコースは全部で5種類。コース幅が広く、スピードがだせるサーキット場をはじめ、コース幅の狭い街中のコースやコーナーや起伏の多い山間コースなど、さまざまなコースがあるのだ。各コースの特徴や追い越しポイントなどをチェックして全コースの制覇を目指していこう。



サーキット場はコース幅が広く安心して走れる



トンネルの種類も数多くあるぞ

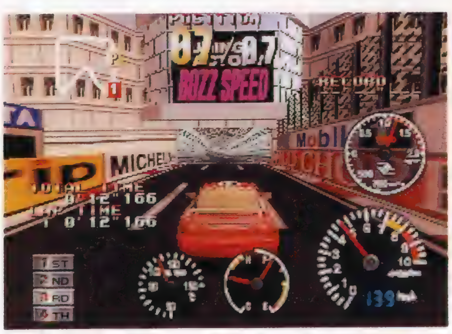
コーナーが多い街中コース

全体的にコースは平坦だがコーナーが多く、追い越しをかけるポイントが限られてしまうので、スタート時のポジションが重要。コースアウトするとすぐにガードレールにぶつかってしまうので、パワーがある車は曲がり切れずにリタイアしてしまう場合もある。建物の間にトンネルがあり、その中を走り抜けたり、コンビニエンスストアや歩道橋など、見慣れた背景のもとでレースを行う。

建物の間に造られたトンネル内を走り抜ける



歩道橋やコンビニエンスストアなど、普段見慣れた背景のレースも楽しい？



コーナーが多く、ミスをしてしまうとガードレールにぶつかってリタイアだ



街中ではビルとビルの間に造られたトンネルを走る場所もある

起伏の多い山間コース

コース幅が狭いだけでなく、起伏が多いため前方が見えにくい。ほかの車を抜くのが難しいので、そのコースに慣れるまで無理な追い越しをかけないほうが無難。坂を登ったりするので、ある程度のパワーがある車を選択しないと、エンジンの回転数が上がりすぎてオーバーヒートする場合もある。



山間はコースの幅が狭く、前の車に追いついても抜くポイントが限られる



起伏が多く、コースの先がどうなっているのかわかりにくいので難易度は高い

買いたいソフトの多い時期、ココにもそんな1本が！

ニンテンドウ N64 メーカー最新レポート

年末年始にかけていろいろと動きがありそうなN64。各サードパーティーも活発に動きだし、'97年に期待が持てそうなN64だ！

プレイのだいご味は育成にあり！

DATA
11月29日発売予定
9800円

N64	ゴルフ 64M
コントローラパック専用	
最大4人同時プレイ可	

栄光のセントアンドリュース

SETA

セタ

3Dスティックで快適なショット感、雄大な自然を相手にコースをまわる！

イギリス北部、セントアンドリュースのオールドコースをラウンドするゴルフゲーム。歴史あるこのコースは昔からの景観が残っていて、プレイヤーは忠実に再現された雄大な自然を味わいながらプレイできる。このゲームの特徴は3Dスティックによってショットを打つことで、今までにないショット感覚をプレイヤーに与えてくれる。ショットの打ち方はとても簡単で、クラブや打球の方向を決めた後は3Dスティックだけで行える。またアナログ入力を生かし、ショットに微妙なコントロールを与えることもできる。


✪可能な限り人の手が加えられていないコース


✪3Dスティックならではの、心地よい操作感覚

フェードショットも、スティックひとつで！



✪右側に傾けて倒せばフェードがかかる



✪3Dスティックを真っ直ぐ倒せばストレート

ポイントとなる、ふたつのメーター


このメーターで力加減と打球の向きを調節する

このボール上の円でショットのタイミングを計る

天候や地形などもプレイに影響する

コース環境が忠実に再現されているので、天候状態や地形なども当然、実物と同じように設定されている。それらの自然はプレイヤーの前に、風やバンカーといった形で障害となり立ちふさがる。

空もようがアヤシイ…


✪いやはや、一雨きそうだ



✪アゴの高いバンカー。これも自然が生み出した



✪右上の表示を見ると左に8Mの風が吹いているのが分かる。流されないように計算を！

オリジナルのゴルファーを作成して、プレイを重ね、一流の選手に育てる

このゲームでは顔、身長、利き腕から得意な球質や能力値などの細かい設定をして、プレイヤーの分身となる選手を作成することができる。その設定しだいでゴルファーのタイプはさまざまなものに変化していく。しかし、初期状態のままでは能力値が低いので、トーナメントなどで勝ち進むのは容易ではない。そのために、作成したキャラクタを育成していくことが必要不可欠になってくる。成長させるには、とにかくプレイを多く積んで良い成績を残すことだ。



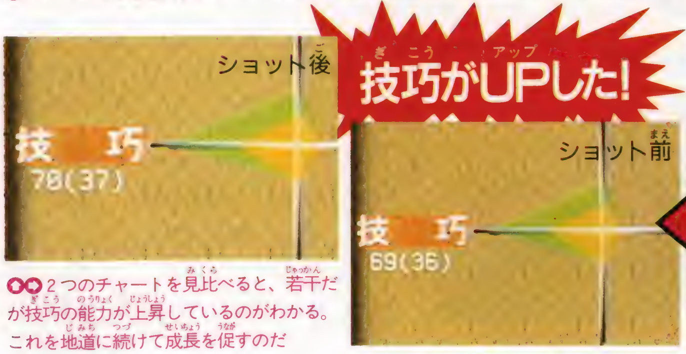
プレイに一番影響を及ぼすのがコレ！



クラブは14本までしか持てないので、必要かどうかを見定めてバランス良く選ぼう



オリジナル選手の容姿は好みが一番でるところ



2つのチャートを見比べると、若干だが技巧の能力が上昇しているのがわかる。これを地道に続けて成長を促すのだ


例えば、うまくナイスショットを決めれば…

ショットの結果で、能力値は一進一退！

選手の能力値はプレイの内容やプレイヤーが直面した状況などによって上昇したり、下降もする。4つの能力値はそれぞれ、どのようなプレイで増減するのか決められていて、プレイヤーのプレイは常に選手の成長に関わってくるぞ。ただし、練習ホールやトレーニングのモードでは能力は変化しない。



タチの悪いバンカーに捕まることも…
ピンそばにビシッと止まることも！

瞬発力

「瞬発力」を伸ばすためには、とにかくロングショットの記録を更新していくことが重要になっていくので、1打目はいつも慎重に打つことをオススメするぞ。そのためにはコースに流れる風をキチンと把握しなければいけない。



ロングショットの記録を伸ばせば能力UPだ！

技巧

「技巧」の値はショットの内容により、上がりもすれば下がりもする。当然、ミスショットは能力の減少につながるので気を付けよう。ナイスショットを打つのにはタイミングが重要なので、右下の赤い円に意識を集中させよう。



赤い円が最小になるように3Dスティックを離すのが大事だぞ

精神力

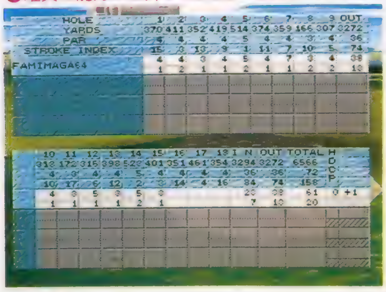
「精神力」は特殊な局面でのショットが影響する。例えば、バーディショットや、バンカーショットを打つときなどが挙げられる。つまり、プレッシャーのかかるショットを決めることで能力値は上昇し、それをミスしてしまうと値が下がってしまうのだ。



これを入れると見事バーディだ。このような局面を乗り越えて「精神力」を伸ばせ

持久力

「持久力」はほかの能力値と異なり、ショットでは左右されない。重要なのは長い時間プレイをすることで、ラウンドをこなせば確実に能力値が上昇する。ただし、少少の時間を費やしただけではさほど上昇しないので根気が必要だ。



確実に能力が上昇する反面、時間はかかるのだ

新キャラクタの雄姿が今明らかに

DATA

発売日未定
価格未定

N64	格闘アクション 容量未定
	未定
	同時プレイ可（最大人数未定）
	未定

デュアルヒーローズ

HUDSON

ハドソン

N64の画面で動くキャラクタをキャッチ 荒れ果てた未来の世界で拳を交える！

ハドソンが送りだす3D格闘アクション。今までは開発中のイメージCGによる画面写真が多かったが、今回は実際にN64で動いているキャラクタの姿が確認できた。フィールド上は360度自由に移動できるので、プレイヤーはこのキャラクタを縦横無尽に操って、緊張感のある格闘戦が楽しめる。



相手を投げ技で地面に叩きつける一瞬



2人の戦士がN64のゲーム画面で向かい合う！

パンチが炸裂、吹っ飛ぶ対戦相手。カメラアングルはいろいろと用意されているようだ





「GAI」と「ZEN」が攻防戦を展開。このまま投げをかわせるような感じもするが…。投げ抜けもできるかも？

超人戦士たちが暴れまわる！


それぞれの特技を生かして、戦士たちは戦う。己の目的のために

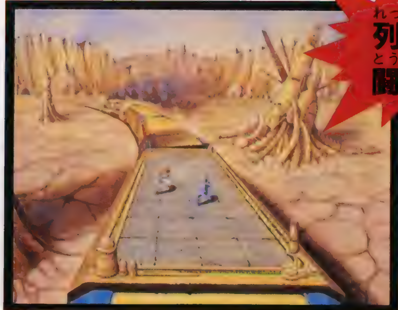
舞台となる未来は東洋的な匂いが漂う

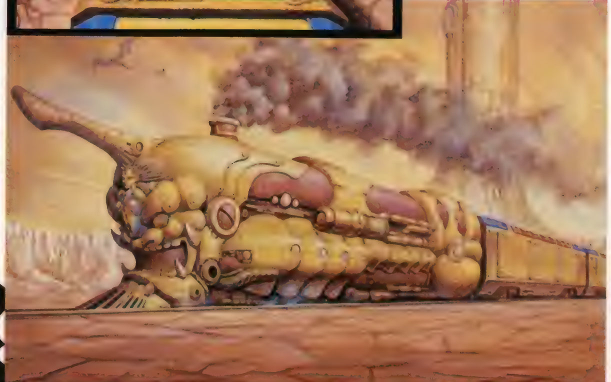
戦いの舞台となる世界は、はるか未来の荒廃した地球で、機械的な装飾が施されてはいるが、どことなくオリエンタルな雰囲気を漂わせている。超人戦士たちは、その世界を圧政によって支配している独裁者「ゾルギーラ帝国」を相手に戦いを挑むのだ。イメージイラストの絵を見れば分かるが、戦いの場となるフィールドは屋内だけではなく、走っている列車の上などでも戦いは繰り広げられる。

復讐の相手、「ゾル」はここの頂上に


この世界の中心に巨大タワーがそびえる

列車の上も闘技場だ！




猛烈な勢いで走る列車の上で戦う戦士たち。彼らヒーローズは戦いの場所を選ばない

広い空間に設けられた闘技場、勝利の女神は誰にほほえむ



ついにベールを脱いだ超人戦士たち 個性豊かなキャラクタを紹介!

すでに確認している「GAI」と「ZEN」のほかに、新たなる超人戦士たちがついに姿を現した。新キャラクタは「HOE」と「GUN」の2人で、戦士たちの格闘スタイルや設定などのプロフィールも判明した。キャラクタにはそれぞれ自分の属性があり、それを生かした攻撃方法を持っていて、それに見合うイメージカラーのスーツに身を包み戦うのだ。



「風」の属性を持つ青の戦士。彼の格闘スタイルはカンフーを主体としたもので、体内の気を増幅し、手のひらに気力の球を作りだせる。また頭上の飾りは伸縮自在な金属でできていて、頭を振り回して操れる。



奥にいるのが「HOE」だ。カンフーのすばやいキックを繰り出す



「炎」の属性を持つ真紅の戦士。空手を得意とし、彼の放つ攻撃は炎を帯びる。また背中に装備しているウイングで姿勢を制御することによって、空中戦では有利に戦える。



「GAI」にとって、空中での戦闘はお手のもの

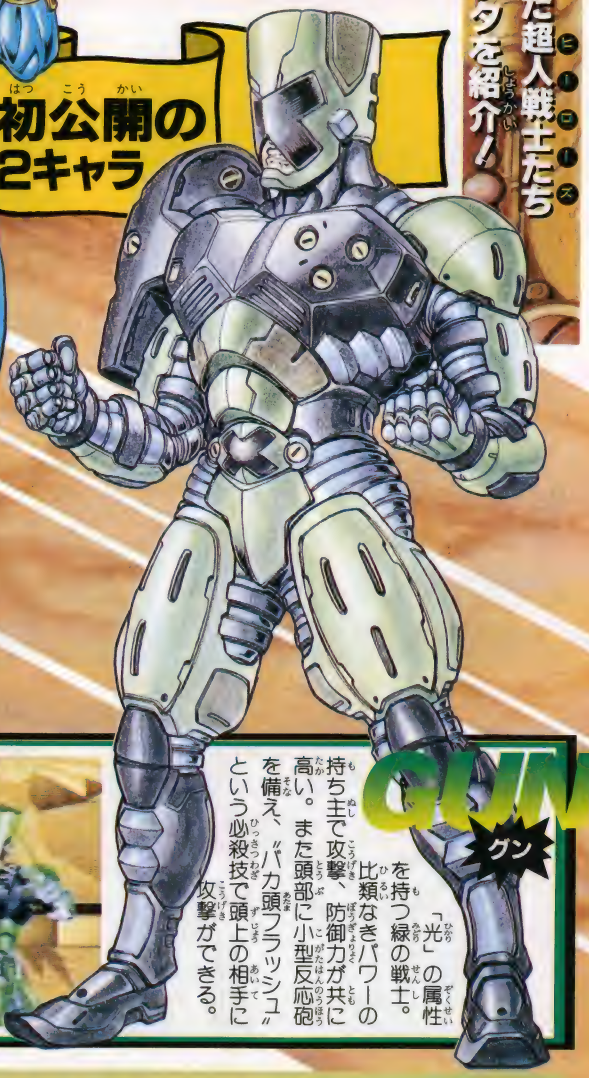


「氷」の属性を持つ水色の戦士。ラフファイトを得意とし、氷や水を武器として操る。とくに両腕とスネに突出している"ウイングカッター"は殺傷能力が高く、対戦相手に多大なダメージを与えることができる。



氷のように、攻撃のチャンスをうかがう「ZEN」

初公開の2キャラ



「光」の属性を持つ緑の戦士。比類なきパワーの持ち主で攻撃、防御力が共に高い。また頭部に小型反応砲を備え、"バカ頭フラッシュ"という必殺技で頭上の相手に攻撃ができる。



画面の奥が「GUN」の姿だ

まだ謎?に包まれたキャラクタも存在する

まだ詳細が不明のキャラクタたちの姿を画面写真で確認することができた。彼らもイメージカラーのスーツを着ていて、かなり個性の強そうな感じだ。



黄色い戦士の技が炸裂。カレー好きだったりして…



シッポの生えた黄金戦士、奥に紫の戦士も



白いスーツをまとう女性の戦士も存在する

IMAGINEER

イマジニア

海や宇宙の球場で対戦が可能だ！

DATA

12月20日発売予定
9980円

N64	野球 64M
コントローラパック専用	
最大4人同時プレイ可	

超空間ナイター プロ野球キング

2種類のゲームモードで白球を追いかける2等身の選手たち

このゲームは4つのモードで構成されていて、その中でも試合を楽しめるモードは2種類。好きな球団でペナントリーグを消化していく「ペナント戦」と、コンピュータや友達と1試合だけ対戦する「オープン戦」。もちろん登場する選手たちはすべて実名で、データは'96年度のプロ野球ペナント終了時の最新版のものとなっている。



○友達との協力プレイでは、守備位置や打順などを細かく設定できるのだ



○ペナント戦では日程も表示される

リーグ優勝、日本一を目指すペナント戦

プロ野球のペナントリーグを1人で遊ぶことができる。試合数は5、25、50、100、130の中から任意に選ぶことができるので、時間に余裕のない人でも簡単にシーズンを終了できるのだ。選手の打率は1打席ごと、防御率は1試合ごとに数値が変わり、シーズン終了後には各賞の表彰もされるぞ。

まさに明と暗！



○チームマスコットと一緒にガッツポーズだ



○みんなで一緒にガックリ。とっても悔しい

好きな球団、球場で対戦できるオープン戦

好きなチーム、球場を選んで1試合だけ対戦できるこのモード。最大4人まで協力、対戦プレイが可能だ。また球場は12球団所属の球場のもののほかに、個性的で特徴のあるオリジナルのものが4種類用意されている。さらにオールスターのチームも用意されていて、メンバーは「エディット」モードで自由にセレクトできるのだ。



○「オールセントラル」と「オールパシフィック」も選ぶことができるぞ



○プロ野球12球団の所属球場はポリゴンによって見事に再現されているのだ

オリジナル球場は全部で4種類！



○気分はもう夏。砂浜に造られた球場だ



○左右のフェンスの高さが全然違うぞ



○宇宙にある球場。重力は地球の1／2



○広い球場なので球を後逸したら大変だ

選手の守備適正や能力は練習することで上げることができる

選手の能力には個人差があり、守備位置の適正や走力、打撃力などの総合的な能力まで細かく設定されている。また選手には調子の善し悪しがあり、どんなに優れた選手でも調子が悪いと、100%の力を発揮するのは難しい。逆に、調子が絶好調だと普段以上の力をだすことができる。これらを参考にして、オーダーを決めるのだ。



コンディション
その選手の調子を知ることができる。種類は「絶好調」「好調」「普通」「最悪」「超最悪」の5段階で分かりやすいグラフィックで表示されている。試合ごとに選手の調子は違うのだ。

ポジションの適正
その選手の守備位置の適正を知ることができる。内野、外野、捕手の3種類に分類され、それぞれの数値はS～Fの7段階で表示される。能力の最高値がSで、最低値がFとなっている。

選手の能力
その選手の走力、肩の力、ミート力、パワーを知ることができる。それぞれの数値はS～Fまでの7段階で表示され、ミート力とパワーは「育成モード」で練習をコツコツ重ねることによって上げることが可能だ。

個人成績
その選手の打率、打点、本塁打数を知ることができる。このデータはプロ野球'96年度の各選手の成績を使用しているのだ。また「ペナント戦」モードを選択すると、毎試合の成績によってこっこくと変化していく。

イチローのデータを拝見



ここではオリックスのヒーロー、イチロー選手のデータを取り上げてみたぞ

選手のコンディションはプレイに影響する

選手の調子は毎回ランダムで変わり、その善し悪しはプレイに影響する。バッターは調子が悪いとカーソルの大きさが通常より小さくなり、またピッチャーは調子が悪いと失投しやすくなるうえ、疲れやすくなるのだ。

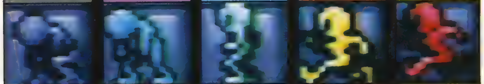


調子が最悪の状態。バッターのカーソルが小さくなっている。これでは名選手でもミートするのが難しい

調子が絶好調の状態。カーソルがかなり大きくなっているのが分かる



調子がイイぞ!



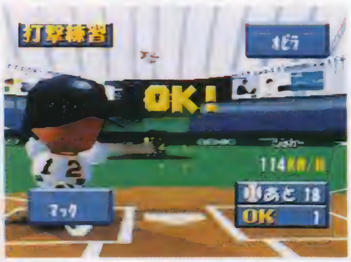
超最悪	最悪	普通	好調	絶好調
5種類の中で最悪の状態。試合に出しても活躍は期待できない。	少し調子が悪い状態。無理してスタメン入りさせる必要はなし。	まったく普通の状態。ほとんどの選手はこの状態であることが多い。	いわゆる調子の良い状態。この状態のときは即スタメン入りだ。	5種類の中で最も調子の良い状態。めったにならないのが特徴。

選手の適正は育成モードでアップ

選手の守備適正や能力は「育成モード」で練習することによってレベルアップする。各選手の能力にはボーダーラインがあり、練習してそのラインを越えると1段階レベルが上がるのだ。

打撃練習

フリーバッティングをしてヒットやホームランを打つ練習。この練習によってバッターのパワーやミート力が身につくのだ。



レベルを上げると当てるだけで精一杯。本当にこんな変化球が打てるようになるのか？

投球練習

指示された箇所に球を投げる練習。この練習によって球のスピードが速くなったり、コントロールが良くなったりするのだ。



20球投げて何枚割れるかを競う。3枚割りや、4枚割りを狙って記録をのばそう

内野守備練習

内野へのシートノックを受ける練習。この練習によって内野の守備適正が上がる。捕ったらすぐに1塁に送球しないとダメだぞ。



鋭いゴロや、ライナーがガンガン飛んでくるぞ。プレイヤーの反射神経が試されそうなシートノックだ

外野守備練習

外野へのシートノックを受ける練習。この練習によって外野の守備適正が上がる。捕ったら素早くバックホームするのを忘れずに。



球の落下位置を考えながら素早く走り、正面から綺麗にキャッチ。そして思いっきりホームに送球だ

捕手練習

バントやファールフライを捕球する練習。この練習によって捕手の守備適正が上がる。



キャッチャーへのノックはバントかファールフライ。そんな意地悪なところに打たないでくれよ

見え始めたステージ構成を紹介

DATA

'97年3月発売予定
9800円
N64 アクション 64M
未定
コントローラパック対応

ドラえもん のび太と3つの精霊石

EPOCH

エポック社

しかけをはずしたり乗り物に乗ったりと多彩なステージが存在する3つの世界

今まで紹介した陸や海の世界は、いくつかに細かく分かれていて、それぞれ独立したステージになっていることがわかった。たとえば、陸の世界のステージは平野だけでなく、丘を登っていくステージがあったり、入り組んだ谷間を進むステージがあったりするのだ。そして今回新たに、火山のようなステージの写真を入手することができた。煮えたぎる溶岩地帯を進む、迫力あるステージになりそうだ。



見よ、溶岩の照り返しを受けた勇姿を！

かなり暑っいけどがんばるぞ!!



落ちたらアウト！　という感じの溶岩ステージ

しかけのナゾを解く複雑なステージ

3つの世界に存在するステージの中には、しかけがあったり、迷路のようになっていたりする。たとえば障害物を取り除くため、ステージのどこかにあるスイッチを見つけて押すなど、ナゾ解きの要素があるのだ。ただし、すべてのステージにしかけがあるかどうかは、今のところ不明だ。



溶岩地帯をジャンプしているドラえもん。溶岩を噴き上げるしかけもあるかも



のび太の目の前に現れた回廊のような場所。この先にも、しかけはあるのだろうか？

乗り物に乗るステージもあるぞ

このゲームには、しかけがあるステージのほかにも、動物や乗り物に乗って移動することができるステージがあるらしい。まだ、どのようにして乗り物を手に入れるかはわかっていないが、ドラえもんのひみつ道具が、関わってくることは間違いないだろう。そして、乗り物に乗ることができるステージは、陸のステージだけでなく、海や空にもドラえもんたちが乗れる乗り物が存在するらしいぞ。

恐竜に乗ることもできる!?



お腹に袋がある恐竜。有袋恐竜というらしいが、この袋の中にカンガルーの子供みたいに入れるの？



海ステージでも乗り物があるのだ。マンボウに乗ることができたら、うれしいなぁ

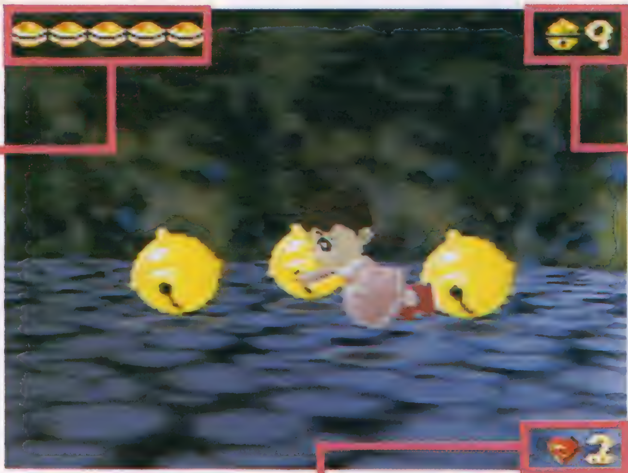
※画面は開発中のものです

画面から情報を読み取って適切なところでひみつ道具を使おう！

このゲームは、各ステージをクリアするのに必要な、ひみつ道具を集めることも目的の一つだ。集めた道具を画面上に出ているプレイヤーの体力の減り具合や置かれている状況に合わせて、効果的にアイテムを使っていくことになる。ここでは、プレイヤーにとって大切な画面情報の意味と、海と陸に出てくるアイテムの解説をするぞ。

ぜひ知っておきたい画面情報の意味

画面上にはプレイヤーに関する情報が出ていて、体力の残りや、再トライできる回数などが表示されている。情報の意味を知ることで、今どんな状況にいるかを一目で把握できるようになっているぞ。



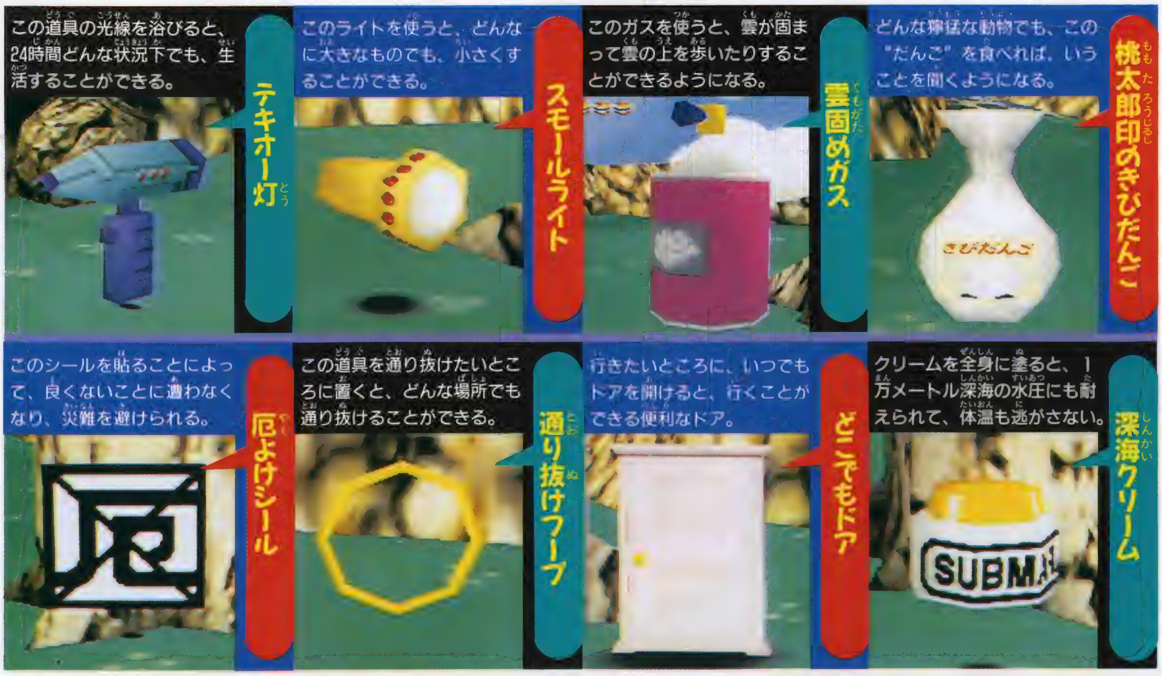
鈴の数
敵を倒すことによって、鈴が出てくる。敵1体からは1つの鈴が出てきて、これを100個集めると、トライできる回数が1つ増えるのだ。

体力ゲージ
体力の残りがどれくらいかを示すゲージ。ダメージを受けるとどら焼が減るようになっていて、敵キャラによって体力の減りが違ってくる。

トライ回数
ハートのマークの横に数字が付いている。この数字がトライできる回数を示している。数字がゼロになるまで何度でも繰り返しトライすることができるのだ。

陸や海で入手する貴重なひみつ道具

以前紹介したひみつ道具のほかにも、まだ4つ紹介されていないひみつ道具があったのだ。以前紹介した道具を含めて、どんな物があるかを説明していくぞ。また今回紹介しているひみつ道具は、陸と海で手に入るひみつ道具らしいのだが、このほかにもまだまだ明かされていないひみつ道具もあるらしい。空ステージでも何か手に入りそうな感じがするが、どんなひみつ道具が出てくるのだろうか。



桃太郎印のきびだんご
どんな獰猛な動物でも、この"だんご"を食べれば、いうことを聞くようになる。

雲固めガス
このガスを使うと、雲が固まって雲の上を歩いたりすることができるようになる。

スモールライト
このライトを使うと、どんなに大きなものでも、小さくすることができる。

テキオー灯
この道具の光線を浴びると、24時間どんな状況下でも、生活することができる。

深海クリーム
クリームを全身に塗ると、1万メートル深海の水圧にも耐えられて、体温も逃がさない。

どこでもドア
行きたいところに、いつでもドアを開けると、行くことができる便利なドア。

通り抜けフープ
この道具を通り抜けたいところに置くと、どんな場所でも通り抜けることができる。

厄よけシール
このシールを貼ることによって、良くないことに遭わなくなり、災難を避けられる。

ドラえもんファン感涙の声の演出!!

ドラえもんといえば、切っても切れないのが、あの特徴のあるキャラの声だろう。ゲームでも全キャラにアニメと同じ声優さんが声をあてている。キャラチェンジのときなどにしゃべるのだ。





マルちゃん
当たる!
当たる!
当たる!
抽選で5000名様に当る!
マイク
スピーカー
てぶらシーバー入り
赤いどでかっぷ
プレゼント
マルちゃんマーク3枚ね!
手を使わずに応答できる同時通話型トランシーバー"てぶらシーバー"、双眼鏡、ヘッドトーチライト、サバイバルキーホルダー、ドリンクボトル、オリジナルキャップ、オリジナルデイパックの入った大きな赤いきつねのカップ(直径約40cm)
●応募方法：対象商品の上ぶたにあるマルちゃんマークを切り取り、3枚1口(まめカップは5枚)で応募ハガキまたは官製ハガキに貼り、住所・氏名・年齢・電話番号を明記のうえ、下記宛先までお送りください。
●宛　　先：〒101-91 東京神田郵便局私書箱224号 マルちゃん「赤いどでかっぷ」プレゼント係
●当選発表：賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。
●対象商品：赤いきつね・緑のたぬき・(「大盛」も含む)・豚カレー・白いちから・まめカップシリーズ全品(北海道地区のミニカップシリーズ含む)
●実施期間：平成8年11月18日(月)～平成9年1月17日(金)(当日消印有効)
※賞品のデザインは、写真と異なる場合があります。
対象商品
赤いきつね うどん
緑のたぬき 天そば
豚カレー うどん
濃厚・中辛
白いちから うどん
新発売
期間：平成8年11月18日(月)～平成9年1月17日(金)　中間締切：12月17日(火)　最終締切：1月17日(金)
TOYO SUISAN

ファミマガ64 ランキングBOX

人気ゲームは? 売れてるゲームは? 知りたい情報が一目でわかる!!

前人気 読者評価 売り上げ

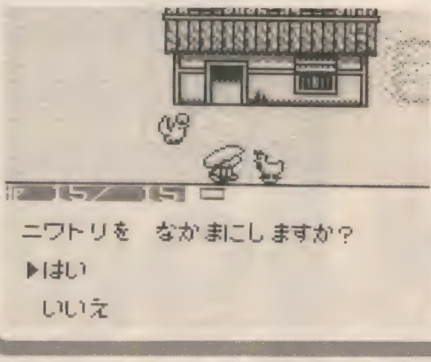
抜かれたら抜きかえす!『ドラクエIII』再び首位へ!!

前回、王者『ドラクエIII』をかわし、見事に首位を獲得した『マリオカート64』。しかし、喜びも束の間。今回は『ドラクエIII』に46ポイント差で、あっさりと首位をあけわたす結果となった。前回の『マリオカート64』は429点を獲得し、ポイントから見て、このまま発売までブッチギるかと思われた。ところが今回はポイントが伸び悩み、結局、前回から50ポイントのダウンとなった。一方の『ドラクエIII』は9ポイントアップで425点。安定したポイント獲得が、今回の首位争いに決着をつけた要因となったようだ。だが、『マリオカート64』もこのままでは終わらないはず。まだまだ今後の展開が気になるところだ。また、今回は3位に食い込んできた『~風来のシレンGB~』にも注目。発売を目前にして、前回の8位から急浮上している。

今回の注目ソフト

不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-

今回、自己最高の3位をマークした『風来のシレンGB』。たび重なる発売日の延期が心配されたが、今号が発売されるころには、お店に出回っているはず。発売後もランクインなるか?



✪SFC『~シレン』とは異なり、ニワトリなどの仲間を引き連れて冒険ができる

Reader's Request TOP 20

前回	今回	ゲーム名	スペック	ポイント
2	1	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ… 衰えのない安定した獲得ポイントは、やはり王者	SFC エニックス 12月6日 8700円(別)	425
1	2	マリオカート64 原因不明のマシントラブル(?)で2位に降順	N64 任天堂 12月14日 9800円(別)	379
8	3	★不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物- 前回の8位から、59点のアップで一気に3位へ/	GB チュンソフト 11月22日 3900円(別)	150
3	4	★ワンダープロジェクトJ2	N64 エニックス 11月22日 9800円(別)	142
10	5	実況パワフルプロ野球4	N64 コナミ '97年2月28日 9800円(別)	108
4	5	ストリートファイターZERO2	SFC カプコン 12月20日 7800円(別)	108
5	7	★スーパードンキーコング3 謎のクレミス島	SFC 任天堂 11月23日 6800円(別)	104
6	8	MOTHER3(仮称)	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	96
11	9	がんばれゴエモン5 ~ネオ桃山幕府のおどり~	N64 コナミ 発売日未定 価格未定	92
7	10	桃太郎電鉄HAPPY	SFC ハドソン 12月6日 8300円(別)	83
18	11	ヨッシーアイランド64	N64 任天堂 発売日未定 9800円(別)	71
12	12	ポケットモンスター2 金	GB 任天堂 発売日未定 3000円(別)	63
9	13	スーパーマリオRPG2(仮称)	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	58
14	13	同級生2	SFC バンプレスト '97年1月未定 7980円(別)	58
14	15	金田一少年の事件簿(仮称)	N64 ハドソン 発売日未定 価格未定	54
23	15	ポケットモンスター2 銀	GB 任天堂 発売日未定 3000円(別)	54
12	17	エフゼロ64(仮称)	N64 任天堂 発売日未定 9800円(別)	46
—	17	スーパーボンバーマン5	SFC ハドソン 発売日未定 価格未定	46
14	19	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	N64 コナミ 12月20日 9800円(別)	42
27	20	レブ・リミット	N64 セタ '97年2月未定 9800円(別)	38

※Reader's RequestはNo.10のアンケートハガキ1000通を11月20日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印はNo.12の発売までに既に発売されているソフトを示しています。ハード名のSFCはスーパーファミコン、N64はニンテンドウ64、GBはゲームボーイの略となっています。

ファミマガ読者が新作ゲームをスルドく評価

Reader's Ranking '96

今回の対象ソフトはGB1本のみと、かな〜り寂しい。でも、その分、みんなから寄せられたお便りをたくさん紹介していくぞ。

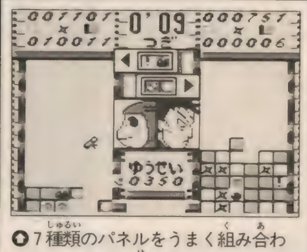
さて、ではまず対象ソフトについて。タイトルは『パズル忍たま乱太郎』。内容は、いわゆる「落ちものパズル」で、7種類のパネルを縦横に並べて消していくというものだ。この手のゲームはパズルにアクション要素が加わっていて、熱中しやすい傾向がある。もちろん、それには操作性の良さがともなってこそと言えるが、果たして結果はどうなったか？ また、「忍たま」だけに、キャラクタの項目も気になるところだ。

では、結果だが、まず総合得点で19点台をマーク。20点に今一歩届かず、総合順位が17位となった。項目別では、やはりキャラクタがほかの項目より得点が高い。ただ、全体的に点数が低く、読者の評価はあまりよくなかったようだ。

ところで、今回の『パズル忍たま乱太郎』。昨年12月以降に発売されたGBソフトの、通算21本目にあたる。SFCやN64などをいれると、209本目ということになる。今年も残すところあと1カ月だが年末には、まだたくさんの新作が予定されている。読者の好評を得るタイトルはどれか？

GB パズル忍たま乱太郎

カルチャーブレーン	11月1日	3980円(別)
パズル	総合	19.09(17位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.57⑫	3.05⑲	2.91㉑
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.25⑱	3.16⑲	3.14⑯



7種類のパネルをうまく組み合わせて、すばやく消していくのだ



マーヴェラス〜もうひとつの宝島〜

とことんやり込みゲーム評価

今回のお題は『マーヴェラス〜もうひとつの宝島〜』。このゲームは、見た目はロールプレイングのようだけど、実はアドベンチャー。普通のアドベンチャーのように、ただコマンドを選択していくだけではなく、キャラクタを動かしていくアクション要素が含まれているのが特徴だ。お便りのなかでは、そういった一風変わったシステムについての感想が多かったようだ。また、このゲームはSFC版より先に、サテラビューで『BS版マーヴェラス』としてプレイできた。そのBS版を遊んで、さらにSFC版も楽しんだという人のお便りも、たくさん寄せられたぞ。

●おもしろかった。チームワークやアイテムの使い方は頭を使う。ただ、アイテムを使ったときなど、すぐにキャラクタがバラバラになってしまい、もう一度、ホイッスルで呼ばなくてはならないのが、めんどうだと思った。
（愛知県／松村弘之）

●このゲームって、最初に画面を見たときはロールプレイングかと思いました。でも、アドベンチャーって聞いてビックリ。思わず買っちゃったんですけど、おもしろい！ 操作していく3人が、それぞれ使えるアイテムが異なっているので、キャラクタをうまく交代していかなくてはならない。なおかつ、3人同時に協力しないと動かせないものなどもあり、それが斬新でよかったと思います。
（神奈川県／マーヴェラス！）

●1章ごとに、おもしろいイベントがあってよかった。個人的には3章が一番楽しめた。ただ、最後の5章には、ちょっともの足りなさを感じた。音楽は雰囲気にあっていてよかったです。今は、100%マーヴェラスなチームを目指してガンバってます。
（岡山県／近藤公一）

●今までやったことのないようなゲームでおもしろかった。
（兵庫県／五島健一郎）

●ハマりました。謎解きがいっぱいあったことや、ラックロックの収集がよかったです。
（茨城県／原田大輔）

●ゲームの説明がわかりやすく、イベントも楽しいものが多かった。でも、仲間が消えるたびにホイッスルしないといけないのが、少しめんどうでした。
（山口県／國弘隆志）

●なんだか、本当に冒険している気分になれるゲームでした。難しさも、わたしにとっては、ちょうどいい感じです。
（岩手県／中島貴子）

●サテラビューのBS版をプレイしてからずっと待っていた!! たいていのアドベンチャーゲームは、つまってしまうとやる気がなくなってしまう。でも、このゲームはピラックにヒントをもらえるのでテンポよく進んだ。ただ、そのせいもあってか、すぐに終わってしまったのが、ちょっと残念。BS版のスタンプラリーのように、手間のかかるイベントをもっと入れてほしかった。
（神奈川県／真鍋佐知子）

●謎解きをしながら、隠された海賊の宝を探していくというストーリーにたまらなく引かれました。ジャンルはアドベンチャーだけど、移動したり、ものを持ち上げたり、魚を釣ったり、物陰に隠れたりと、行動がすべてアクションになっているのが新鮮でした。ゲーム中は仲間がすぐにバラバラになり、いちいち笛で呼ばなくてはならないのが気になったけど、満足のいく内容でした。（北海道／冒険野郎）

●1月にサテラビューで放送された、BS版の「タイムアスレチック」。それに登場していたキャラクタやミニゲームがいっぱい入っていて、とてもおもしろかったです。しかし、やっぱりジムくんがいないと、このゲームのおもしろさが半減するのでは？
（京都府／辻則行）

●BS版を遊んでおもしろいと思ったので、SFC版を買いました。謎解きが、より深くなっているのがとくによかった。
（長崎県／平田倫久）

●本当におもしろいです。しかも価格が安い！ ミニゲームもなかなかハマります。
（青森県／古川基子）



3人の力をひとつにするチームワークが斬新。アクションの種類もいろいろ

※Reader's Ranking'96は'95年12月以降発売のニンテンドウ64の4本、スーパーファミコンの179本、ゲームボーイの21本、バーチャルボーイの5本についての評価を、アンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目の丸ガコミは項目ごとの順位を示しています。

●2号テントにいるジーナ先生のアップ画面で、先生の胸の辺りに指（/）のカーソルを持っていくと、表情が変わるところが、なんだかとっても…♡
（東京都／おやじ一歩前）

●3人で協力するチームワークはボタンを連打するものや、タイミングよく押すものなど、いろいろな種類があって楽しかった。
（徳島県／草原太郎）

●指の形のカーソルを動かして、怪しい場所を発見していく「サーチシステム」が便利でよかった。
（大阪府／山下かおり）

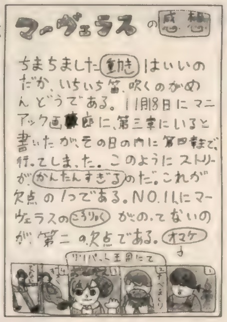
●ストーリーがもっと長ければよかったのに…。
（熊本県／水俣真志）

●5章までしかなかったけど、けっこう長い間楽しめた。
（徳島県／前坂和也）

●クリアしました。とっても楽しかったです。キャプテン・ブルってかわいいキャラクタですよね。
（大阪府／林絹子）

●おもしろくて熱中するけど、ストーリーがちょっと短い気がする。
（広島県／渡辺允望）

●体は小さいが素早いヤツ。運動は苦手でも手先が器用なヤツ。動きは鈍いが力持ちなヤツ。そんな3人が協力してさまざまな困難を乗り越えていく姿…。忘れかけていた何かを思い出させてくれるゲームだ。
（愛知県／修行僧）



○仲間を笛で呼ぶのがめんどうだという意見は多かった（北海道／ちか倶楽部）

その他のゲームに対する評価は

さて、ここからは、お題以外のソフトの感想を紹介していくぞ。今回寄せられたお便りのなかではとくに『ピクロス2』と『ヨッシーのパネポン』が多かった。

ピクロス2

●やっとクリアできました。「ワリオのピクロス」のステージ10は、数学の背理法を使わないと解きにくい問題が多くて、とても苦労しました。でも、最後の「ティラノサウルス」は簡単でした。全体的に、大きな絵を完成させるのは良かったと思います。でも、そのためか、若干難易度が下がった気がします。1つの絵をつくるのに4回解かないとダメというのも、テンポが悪いと思いました。
（福島県／朝倉隆之）

●1つの絵が4つのフィールドに分かれているのが斬新だった。
（大阪府／坂根聡）

●フィールドが4つにわかれているのはいいと思うけど、1つの問題を解くのに時間がかかりすぎると思う。
（大阪府／坂根寛之）

●サイズが大きくなり、問題の量も増えてやりごたえがある。でも制限時間があるのがイヤ。
（千葉県／じいさん）

●4分割画面になったためか、解いていく楽しさが半減してしまったような気がする。
（愛知県／宗宮司）

●7面からは、4分の1画面が完成しても、4つのフィールド全部を完成させないと、記録が全く残らないので激ムズ。一度でもミスしたら命取りになってしまう。
（広島県／古里友弘）

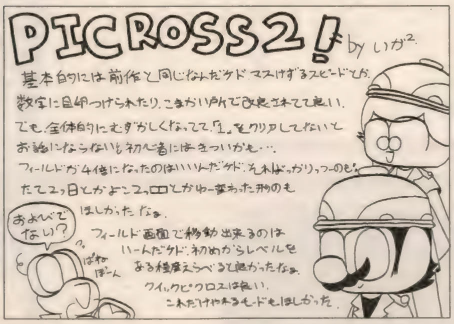
●4つのフィールドを部分的に完成させていくためか、1枚の絵を完成させるという喜びが、いまいち感じられなかった。
（福島県／忍者くん）

●変な絵があって、完成したあとに考えてしまう。
（福岡県／松本宏淳）

●前作に比べると、問題の量は増えているけど、あまり楽しくなかった。
（愛知県／洞田竜児）

●「ワリオのピクロス」はヒントが出ないうえに、間違えて彫ったところを教えてくれないので、すごーく難しいです。でも、解けないとくやしいので、クリア目指してがんばっています。
（香川県／M）

●「ほんの暇つぶしに」と思って始めても、気がつくと2時間、3時間と時は過ぎ…。前作もそうでしたが、ハマり度の高さはあいかわらずですね。
（長崎県／シャムシャム）



○初心者は「あそびかた」を選択してルール説明を見よう（千葉県／いが²）

ヨッシーのパネポン

●いろいろなパターンの遊び方があって、しばらく飽きそうもない。ルールは単純だけど、クリアするのは意外と難しい…。と思うのは私だけ？ 今は「パズル」のモードで練習中です。
（茨城県／ジースタック）

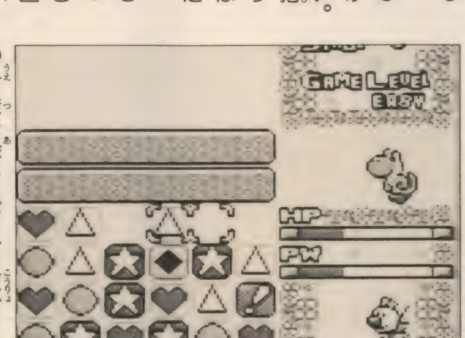
●ヨッシーのキャラクタがとってもかわいくって、もう離せない。SFCの『パネルでポン』と同じにおもしろいです。
（神奈川県／小寺智恵）

●基本的なルールは単純なんだけど、連鎖を狙うのが意外と難しい。もっとも、ひたすら反射神経と指の動きにものをいわせれば、クリアできてしまうので、個人的にはそういうところがけっこう好きだったりします。
（静岡県／疾風のゲン）

●キャラクタがヨッシーに変わって大感激！ しかも、GBだから低価格で手軽に遊べる！ ゲームの内容は、SFCの『パネルでポン』のときから好きだったので、「迷わず買い」って感じです。
（岐阜県／よっちい）

●ゲームモードが豊富で、楽しみ方がいろいろあるのがいい。「VSコンピュータ」モードの相手がちょっと強いじょ～！
（栃木県／パズル小僧）

●SFCの『パネルでポン』も持っていますが、これも買いました。やっぱり、どこでも手軽に遊べるっていうのは魅力です。
（石川県／ざしきねこ）



○上に積み上がったパネルを考慮して、下層のパネルを消すのが連鎖のポイント

みんなの意見を待ってるよ！

リーダーズランキング'96では、みんなの新作ゲームの感想を募集しているぞ。次号のお題のソフトは『ワンダープロジェクトJ2』。官製はがきに、『ワンダープロジェクトJ2』の感想や批評（良いところ、悪いところをなるべく具体的に）と、住所、氏名（あればペンネームも）、年齢、電話番号を明記のうえ、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部 リーダーズランキング'96係まで。対象ゲームのイラストも大歓迎。もちろん、今回リーダーズランキングの対象となっている他のソフト（『パズル忍たま乱太郎』など）についても、遠慮なく感想を送ってきてくれ。今回の締め切りは12月4日（必着）。また、アンケートハガキにある感想を紹介することもあるので、ペンネームを使いたい人や、載せてほしくない人は感想の横に書いておいて欲しい。応募してくれた人のなかから抽選で10名にファミマガ特製テレカをプレゼントするよ。

1週目 週間売り上げ Ranking ランキング 11/4～11/10

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	ポケットモンスター	GB	任天堂	64
2	実況パワフルプロ野球'96 開幕版	SFC	コナミ	26
3	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	21
4	ピクロス2	GB	任天堂	19
5	ヨッシーのパネポン	GB	任天堂	14
6	ウェーブレース64	N64	任天堂	12
7	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー	SFC	任天堂	10
8	Parlor! Mini 廉価版	SFC	日本テレネット	9
9	熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	GB	タカラ	8
10	スーパードンキーコングGB	GB	任天堂	8
11	星のカービィ2	GB	任天堂	7
11	テトリス	GB	任天堂	7
13	磯釣り 離島編 廉価版	SFC	ビクター インタラクティブ ソフトウェア(パック イン ソフト)	6
14	スーパーマリオ64	N64	任天堂	6
15	す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス	SFC	コンパイル	5
15	ダービースタリオン96	SFC	アスキー	5
17	スーパーマリオ ヨッシーアイランド	SFC	任天堂	5
18	スーパーマリオランド2	GB	任天堂	5
19	ぷよぷよ	GB	バンプレスト	4
20	Parlor! Mini3	SFC	日本テレネット	4

今週発売された新作はなし。そのため、ランキングは最近発売された新作が上位をマークしている。そのほか、データ提供店での特価が影響して、上位に食い込んできたタイトルも見受けられる。



✪周りの影響をものともせずに、わが道を行く「ポケットモンスター」。64ポイントを獲得し、今週も首位!

N64 先週4位の「ウェーブレース64」が6位に後退。じりじりと順位を下げているものの、ポイントダウンは少ない。次週以降も、まだまだランキングに登場してくれそうだ。

SFC 「実況パワフル～」と「スーパーボンバーマン4」が特価の影響で、それぞれ2位、3位をマークしている。また、先週10位に踏み止まっていた「マーヴェラス～」は、今週はランキングから姿を消してしまった。

GB ほかのタイトルの勢いが鈍るなか、「ポケモン」は安定した強さで今週も首位を楽々とキープ。ポイントも先週の約2倍に増えている。一体どこまでがんばるのやら…。また、最近の新作では、「ピクロス2」と「ヨッシーのパネポン」が上位をマークしている。

2週目 週間売り上げ Ranking ランキング 11/11～11/17

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	ポケットモンスター	GB	任天堂	43
2	Parlor! Mini 廉価版	SFC	日本テレネット	11
3	スーパーマリオ64	N64	任天堂	9
4	ウェーブレース64	N64	任天堂	7
4	実況パワフルプロ野球'96 開幕版	SFC	コナミ	7
6	ピクロス2	GB	任天堂	7
7	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー	SFC	任天堂	6
8	テトリス	GB	任天堂	6
9	ヨッシーのパネポン	GB	任天堂	5
10	ぷよぷよ	GB	バンプレスト	4
10	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	4
12	スーパーマリオ ヨッシーアイランド	SFC	任天堂	4
12	役満	GB	任天堂	4
12	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	4
15	スーパーマリオランド2	GB	任天堂	3
15	パネルでポン	SFC	任天堂	3
17	ダービースタリオン96	SFC	アスキー	3
17	ゼルダの伝説 夢をみる島	GB	任天堂	3
17	星のカービィ2	GB	任天堂	3
20	スーパードンキーコングGB	GB	任天堂	3

先週に引き続き、今週も新作はなし。ランクインを果たしたタイトルについては、首位を除いてポイントが非常に低いのがわかる。上位にいたっても1桁ポイントとは、この先がちょっと心配だ。



✪ポイントはかなり低いが、ひさびさに上位をマークした「スーパーマリオ64」。息の長いタイトルだ

N64 「スーパマリオ64」と「ウェーブレース64」が、それぞれ3位と4位をマーク。順位はいいのだが、明らかに周りのポイントの低さが影響しているだけに、素直には喜べない。

SFC 「Parlor! Mini 廉価版」が2位をマーク。もともと「Mini」シリーズのなかでも1作目は人気のタイトルだっただけに、内容はそのままで定価が安い「廉価版」なら、11ポイントは妥当なところか。

GB 「ポケモン」が文句なしの首位。「ピクロス2」と「ヨッシーのパネポン」は、それぞれ先週から順位を落としている。また、全体的にポイントが低いためか、17位には「ゼルダの伝説～」といった、かなり昔のタイトルがランキングに顔を出している。

※データ提供店：株式会社あくと内ファミコンランド中部本部 他。実際の売り上げ本数によっては、同ポイントでも順位に差がつく場合があります。また、★印はその週発売のソフトです。

発売直前にゲームの基本を徹底解析!!
レース前のウォーミングアップはコレでバッチリ!!

MARIO KART マリオカート64 Perfect Guide



今や遅しと手ぐすね引いて『マリカー』を待っているファンに贈る徹底ガイド。これを読めば、後はソフトの発売日を待つだけだ!!

任天堂　12月14日発売予定　9800円

N64	レース 96M
バックアップ(最大1)	
最大4人同時プレイ可	
コントローラパック対応	

システムガイド

カート操作の特徴からゲームモードやアイテムまで、プレイに必要な『マリカー』のシステムをすべて解説するぞ。



ドライビング編

高速ドライブのコツは新操作系にアリ!!

アクセルを押し、3Dスティックでハンドルをきる。カートを走らせる基本操作は、誰にでも理解できること。だが、より速くカートを走らせるためには、基本操作だけでは足りない。最速を目指すには、『マリオカート64』になって新たに加わり、変更になった操作の理解が必要不可欠だ。



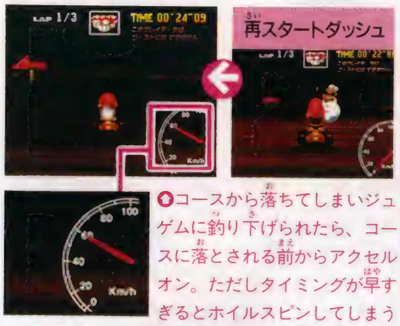
ドリフトやスタートダッシュなど、テクニックは体で覚えていくしかない

アクセルのタイミングでダッシュをきめる

前作にもあったスタートダッシュは、今回もアリ。さらに『マリオカート64』では、コースアウトして下（池やガケ）に落ちてジュゲムに釣り上げられたときも再スタートダッシュが可能になった。これで、コースアウトのタイムロスをカバーすることができるぞ。左にダッシュの方法を載せたので頭にたたき込んでおこう。



ジュゲムが持っているシグナルランプが、レッドからグリーンに変わる瞬間にアクセル（Aボタン）を押す。タイミングは前作よりも取りやすい



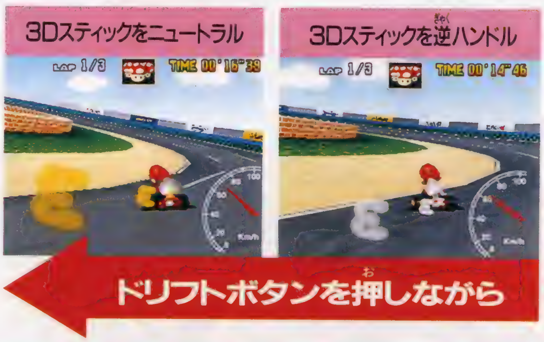
コースから落ちてしまいジュゲムに釣り下げられたら、コースに落とされる前からアクセルオン。ただしタイミングが早すぎるとホイルスピンしてしまう

新ドリフト走行後にミニターボで加速

高速コーナーリングの基本となるドリフト走行を修得せずに、最速を語ることはできない。『マリカー』が新しくなり、そのドリフトに変更が加えられた。

今回の新ドリフト走行はドリフトのスタートから終了まで3段階に分かれ、最後にミニターボで一気に加速するシステムになっている。ドリフトの段階は、ドリフトボタンを押しながら3Dスティックを逆ハンドルにきり、その後3Dスティックをニュートラルの状態に戻すことで進んでいく。どれだけ早く第3段階に持っていけるかでタイムが大きく変わってくる。

タイヤからスモークが出ている状態で



ドリフトの段階がステップアップする

ドリフトからミニターボへ



①白いスモーク
ハンドルをきった状態でドリフトボタンを押したドリフトの第1段階。タイヤから白いスモークが立ちのぼるのが合図だ

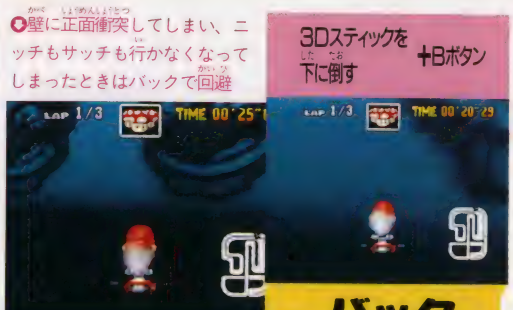
②黄色いスモーク
1度逆ハンドルをきって、3Dスティックをニュートラルの状態にした第2段階。黄色いスモークが立ち上がる

③赤いスモーク
もう1度逆ハンドルをきって、ドリフトの最終段階。ドリフトの段階が上がるたびに、コーナーリングスピードも上昇する

④ミニターボ
ドリフトの第3段階からドリフトボタンを放すと、ミニターボが始動する。しばらくの間、最高速度が上昇するぞ

行き止まりから復活する2つの方法

壁にぶつかったり、コースアウトしたときに、方向転換やコース復帰するための新しい操作法が追加された。レース中にミスはつきものだから新操作も覚えておこう。



壁に正面衝突してしまい、ニッチもサッチも行かなくなってしまったときはバックで回避



コースアウトしてカートが明後日の方向を向いてしまったときに



キャラクタ編

走行特性が一新され 最速キャラに異変アリ!!

最高速に優劣ナシ



⓪キャラクタに最高速の差はほとんどナイ

ノコノコとドンキーコングJr.とバトンタッチで、新たにドンキーコングとワリオが加わり、メンバーが一新された登場（出走）キャラクタ。オマケに一新されたのはメンバーだけじゃなく、キャラクタの走行特性も変更されているのだ!! そのなかでも特筆すべきなのが、キャラクタの最高速だ。今回は、どのキャラクタも最高速に前作ほどの違いがない。その代わり、ドリフトや加速、コーナーリング特性にキャラクタの個性が反映されている。



ライト級キャラ



長所 キャラの体重が軽いので加速力がある。トップスピードが他のキャラより若干高い

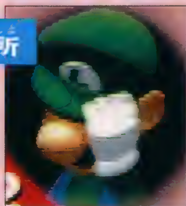


短所 普通にコーナーを曲がるときの減速が激しい。ヘビー級のキャラに吹き飛ばされる

ミドル級キャラ



長所 ライト級とヘビー級の中間に位置する。両方の走行特性を備えているので、ビギナーがレースに慣れるのにはイチバンいいキャラクタだ

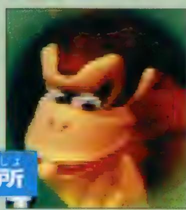


短所 標準（中間）タイプのキャラクタということで、どっち付かずで個性がナイ…。キャラクタに足りない部分はプレイヤーの腕次第ということ?

ヘビー級キャラ



長所 普通のコーナーリングでの減速が少ない。他のカートとの接触に強い



短所 加速が悪くなかなか最高速に達しない。コース外からの復帰が遅い

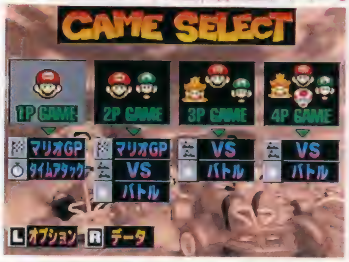
ゲームモード&ルール編

各モードの遊び方を頭にたたき込もう

いかにマリオがレンダリングキャラになろうが、コースがポリゴンになろうが、前作から不動のゲームモードは4つのまま。ちょっと物足りなく思う人もいるかもしれないが、それだけよく考え、練り込まれた4つのモードということが言えるだろう。実際にプレイしてみれば、前作からは見た目だけでなくすべてにおいてパワーアップしているということが、よ～く分かってもらえるはずだ。

プレイできる4モード

1P or 2P	2P～4P	1P
マリオGP	VS バトル	タイムアタック



○モードの数は同じでも、同時プレイ可能人数が増えたことでその白熱度は上がっている

マリオGP

グランプリ



プレイ人数 1～2人

1人、もしくは2人で、各4コースで構成された4つのグランプリに参加するモード。前作同様、8レーサー中4位までに入賞すれば、つぎのラウンドへ進むことができる。4ラウンド終了後のポイントによって、表彰式でカップが授与されるぞ。

4位入賞で次のコースへ



○5位以下の場合は再チャレンジ

着順とポイント

着順	ポイント
1位	9ポイント
2位	6ポイント
3位	3ポイント
4位	1ポイント
5位以下	0ポイント 失格

Cボタンユニット左右で切り替える画面タイプ

Aタイプ



○コース図が右下に表示される、一番普通の画面

Bタイプ



○スピードメーターを表示。タイムアタック向きか?

Cタイプ



○全員のランキングデータが、画面を周回する

4カップ16コースを走る

コースは全部で16コース。4つのカップに分かれていて、プレイヤーは前作と違ってどれでも好きなカップへの参加が許されている。ビギナー向けのキノコカップから、ハードなスペシャルへ、難度上昇と同時にコースの全長も長くなる。

出場できる大会（下ほど難しい）

- キノコカップ
- フラワーカップ
- スターカップ
- スペシャルカップ

どこから挑戦してもOK



○○キノコカップでは1周40秒～くらいなのに対し、スペシャルには2分近くかかるコースもある

3つのエンジンのなかから選ぶ

SFC版をプレイしたことのある人はご存じのとおり、マリオGPはカートの排気量によって3つのカテゴリーに分けられている。今回はスピードはもちろん、カートの操作特性も微妙に変わってくるので覚えておこう。



○やっぱり面白いのは150ccクラス。スピード感が全然違うぞ。しかし、車はかなりナーバスなため、慣れないとスピンの連続

エンジン排気量

コントロール	排気量	スピード
簡単	50cc	遅い
↓	100cc	↓
難しい	150cc	速い

高速時のハンドリングに注意



○150ccのカートは、急激なハンドル操作に過敏に反応する。特に高速でドリフトしているときなどは要注意! スピンしてしまったときは、Aボタンで回復可能

マリオGPコースガイド 58P

コントローラパックでできるコト

各コースのベストタイムなどのデータは、カセット内にセーブされるが、タイムアタックモードの「ゴースト」のデータだけは、電源オフで消えてしまう。そこで、コントローラパックを使うと、ゴーストが2つまで記憶できるのだ。



○○カッコイイ自分の姿は、形として残したくなるのが人情。友達に見せて思いっきり自慢するのもヨシ

イカす走りを2つまで保存



ゴーストデータをコピーできる



○パックには2コースのゴーストを記憶できる。さらにそのデータは2Pコントローラに差したパックに移行できるのだ

V.S バーサス

一番大きく変化したのは、なんといっても4人同時対戦が可能になったこと。また、第3の敵（敵キャラ、アイテム）、「ばくだんミニカー」が登場し、さらに大どんでん返しの可能性がUPした。



プレイ人数 2〜4人

敵の画面をチェック

4人プレイ



↑4人だと何がなんだか、もう。敵のアイテムは随時チェック

2人プレイ



↑2人の場合は上下2分割。相手の動きは比較的つかみやすい

Ⓡジャンプでかわせる!?



ばくだんミニカー

↑（一部のアイテムも）スピードを乗せて、Rボタンでクリア

ビリ決定の時点でレース終了





↑↑ビリ以外のプレイヤーがゴールした時点でレース終了。ビリのマシンはクラッシュさながらに吹っ飛ぶ。屈辱

アイテムの使い方が重要

VSモードの勝利のカギを握るのは、前作と同じくアイテムの使い方だ。性能を強化した新アイテムも登場し、ますますその重要度は高くなっているぞ（ダッシュキノコは機能別に3種類、攻撃用のカメのコウラは前作の2種類から5種類に増えている）。そのへんは、56ページでくわしく解説しているので参考にしよう。



↑ドンケツのプレイヤーには、サンダーなどの一発逆転系アイテムがよく出る。最後まで気は抜けないぞ

アイテム効果リスト 56P

バトル

アイテムや体当たりを利用して、相手にダメージを与えるバトルモード。カートに付けられた3つの「風船」がなくなると（3回ダメージをうけると）負けというルールは前作と同じ。4人入り乱れてのつぶしあいは、白熱必至だ。



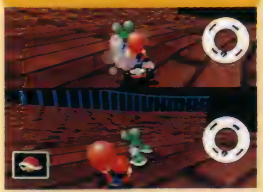
プレイ人数 2〜4人

コースレーダーで敵を探させ コレ



↑有視界の範囲で対処するにはかなり限界がある

3個なくなったら負けダヨ



↑軽量級のキャラは重量級の体当たりでもダメージを受ける

風船がなくなる条件

その1	マシンがスピンしたとき。敵が置いたバナナを踏んだり、重量級キャラの体当たりなどで
その2	マシンがクラッシュしたとき。無敵状態の敵マシンや、カメのコウラなどに触れた場合
その3	マシンがコース外へ転落したとき。コロシアム、まてんろうの2つのコースで起こる

失格後もゲームに参加

3人以上で対戦している場合、リタイアした人はおじゃまキャラ「ばくだんミニカー」となって、1回だけウサ晴らしができるぞ。

ばくだんミニカーに変身!!



↑↑やられたらヤリ返す。俺は獲物を探すハンターに生まれ変わる。ナチュラル・ボーン・キラーって感じ

タイムアタック

一度始めると、コースレコードを叩き出すまでやめられない麻薬的モード、タイムアタック。3段階のドリフトと、ミニターボが好タイムへのカギだ。



プレイ人数 1人

コースレコードを記録



↑コースレコードは、タイムアタックモードのもののみ有効

ゴーストを目標に走れ

コースレコードの亡霊「ゴースト」は存在感2割増し（推定）。今回はマシンによる最高速の差がないので、クッパやドンキーばかりにはならないかもしれない。

昨日の自分を超えろ!!



↑↑「昔の栄光にすがるほどオレは落ちぶれちゃいねえぜ。"誰よりも速く"それが望みだ」なんてな

リプレイで走りをチェック

N64になって、直前の走りをリプレイで見ることができるようになった。視点の変更（左右方向への）はできないが、走行のチェックにかなり役立ってくれそうだ。

次の走行の参考にしてちょ



↑↑ミニターボなどのタイミング、ライン取りなど走っているときに気づかなかった部分が見えてくるはず

アイテム編

KART

アイテムの特徴をつかめばレース展開が有利になる

『マリオカート』をプレイするうえでアイテムの存在は必要不可欠だ。今回は新たに7種類のアイテムが加わり、全部で14種類になったのだ。プレイヤーのカートが有利になるものや、相手を攻撃するもの、コースに置いてジャマをするものなどバリエーションがさらに豊富になった。実際のレースでこれらのアイテムをいかにうまく使うかが、勝負のカギとなってくる。N64になってパワーアップした全14アイテムの紹介と、その有効な使い方を解説するぞ。



アイテムを使ってパワーアップ。ライバルをジャマすることもできるぞ

アイテムボックスは取ってもすぐに再生する

アイテムはコース上に浮上しているアイテムボックスを通過することで手に入れることができる。SFC版と同様に、どのアイテムが手に入るかは、アイテムウィンドウのスロットで決定される。ただし、今回のアイテムボックスは通過して消えてしまっても数秒後にはまた復活するのだ。またアイテムボックスは一度に複数取ることが可能で、自分が上位にいれば、すぐ後方にいるライバルはアイテムを取りこぼす可能性もある。

掛け引きも重要だ



出遅れてアイテムボックスが取れないことも…



取られても少したったら元に戻るのだ

見といて損はしない!!

マリオカート64 全14アイテム一覧表

アイテム	解説
ミドリのこうら	発射すると一直線に進んでいき、見事命中すると、ライバルをクラッシュさせることができる。3Dスティックを下に倒して発射すると、カートの後ろに向けて発射できる。
トリプルミドリのこうら	ミドリのこうら攻撃が3回できる。アイテムスイッチを押すことで、3個のこうらがカートの周りを回りはじめ、カートのバリアとなる。その状態から1発ずつ発射できる。
アカのこうら	発射すると近くのライバルめがけて進んでいき、しつこく追いかける。命中するとクラッシュさせることができる。その命中率は高いが、障害物に当たると消えてしまう。
トリプルアカのこうら	アカのこうら攻撃が3回できる。トリプルミドリのこうらと同様に、カートバリアにすることもでき、その状態でライバルカーに体当たりすればクラッシュさせることができる。
トゲゾーのこうら	発射するとトップを走るカートを目指して、ひたすら追い続ける。さらに軌道上にほかのカートがあれば巻き添えにクラッシュさせ、再びトップのカートを追跡する。
バナナ	うまくバナナを踏ませるとスリップさせることができる。コース上の好きなところに置くことができ、3Dスティックを上に倒して発射すると前方に投げることもできる。
バナナセット	バナナが5本もついたお徳なアイテム。アイテムスイッチを押すとカートのおしりに5本連なってセットされ、一本ずつ好きなところに置いてライバルのジャマができる。
キノコ	このアイテムを使用すると、一時的にカートのスピードがアップする。直線コースで使ったり、コース外をショートカットするときにスピードの減速を補うのに有効。
トリプルキノコ	キノコダッシュを3回使うことができる。1個では物足りなく思うキノコだが、3個あることでその使い道は多彩になった。その場の状況によって使い分けるのが良い。
パワフルキノコ	アイテムスイッチを押した瞬間から一定時間、キノコダッシュが何回も使えるアイテム。制限時間が決まっているが、一発逆転することができる爆発的なアイテムだ。
テレサ	ほかのプレイヤーがアイテムを持っていると、盗むことができる。また使用後は一定時間透明になり、ライバルから姿をくらますことができ、アイテム攻撃も効かないのだ。
スーパースター	このアイテムを使用すると、一定時間無敵状態になる。カートもスピードアップし、アイテム攻撃は一切受け付けないのだ。ライバルに当ててクラッシュさせることができる。
サンダー	使用すると、プレイヤー以外のカートに雷が落ちる。攻撃されたカートは一定時間小さくなり、スピードが落ちてしまう。ライバルを踏んづけて潰すこともできる。
にせものアイテム	アイテムボックスにそっくりの爆弾。ホンものとニセものの違いは、中に描かれている「?」マークの向きでわかるのだ。うっかり触れてしまうと自分もクラッシュしてしまう。

アイテムをセットして攻撃とブロック

アイテムのなかにはすぐに発射せず、カートの周りで待機した状態にできるものがあり、この状態のことを「セット」というのだ。「セット」状態を利用することによって、相手の攻撃をブロックしたり、ライバルに体当たりするなど、複雑な戦略が可能になった。

シングルアイテム

「ミドリのこうら」「アカのこうら」「バナナ」「にせものアイテム」はアイテムスイッチを押しっぱなしにすることで、カートのおしりにセットできる。セット状態にすることで、後方からくる敵の攻撃を1回ブロックすることが可能。敵の攻撃もへっちゃらだ。



バナナはこの状態から前に投げたり、そのまま置いて攻撃することができるのだ

アイテムスイッチを押したままで



これがセットした状態だ

トリプルアイテム

「トリプルミドリのこうら」などのトリプルアイテムは、アイテムスイッチを押すと、カートの周りを3つのアイテムがクルクルと回りだす。このセット状態ではカートのバリアとして使うこともできるし、そのまま敵に体当たりしてクラッシュさせることもできる。

カートの周りをこうらがクルクルと回るぞ



バナナセット

「バナナセット」はアイテムスイッチを押すと、バナナが5つ並んだ状態でカートのおしりにセットされる。シングルアイテム同様、後方からくる敵の攻撃を1回だけブロックできる。ブロックした後はバナナがその場に飛び散り、コースはバナナだらけになるのだ。



綺麗に5本縦に並んでいるバナナセット

こうらの動きがSFC版から変化した

発射したこうらの動きがSFC版から多少変化した。「アカのこうら」はプレイヤーの後方を走るキャラクタを追尾するとき、鋭角的なターンでライバルを襲う。ただし「ミドリのこうら」は前作と同様、発射後障害物に当たると跳ね返り、コース上に残るのだ。

どこまでも跳ね返りながら進むのだ



誰かに当たるまで残るぞ!

ミドリのこうらを発射!



発射すると、ものすごい勢いで飛ぶ

かなり鋭角的にVターンするアカのこうら



ライバルがいやがるアイテムの置き方

置物系のアイテムは適当に置いても誰も引っ掛かってくれない。ライバルをいかにしてヒッカケるかが問題だ。ライバルの死角になるところやコース幅の狭い場所に置いたり、アイテムボックス群の中にまぎれこませてだましたりと、考えて置くことが重要だ。プレイヤーが置かれて困るところは、ライバルも嫌がるところなのだ。



にせものは「?」マークが逆さまだ



連続して置いたほうが相手もいやがる



普通に走っていたらまず引っ掛かる

バナナスリップから復活できる!!

コース上にバナナがたくさん置いてあると避けるのが一苦労。しかし今回はバナナを踏んでもスリップから、すぐに復活することができるのだ。まっすぐに走ってきてバナナを踏んだ場合に限り、カートがふらついているときにすかさずBボタンを押せば、バナナスリップ地獄から脱出できるぞ。



バナナをうっかり踏んでしまうとこの通り。クルクルとカートが回り、スリップしてしまう。タイムロスだ

すかさずBボタンを押す



見事に復活!



うまく立ち直ることができた。成功すると吹き出しが現れ、なかには音譜のマーク。まさに「ドキドキ!」

COURSE

コースガイド

レースモードの16コース&バトルモードの4コース、全20コースを完全紹介!! これを読めばコースの下見はバッチリだ。後は、ソフトを購入して実際に走るのみ!!



レースコース編

KART レースモードの舞台となる全16コースは唯一無二!!

レースモードの舞台となる全16コースは、どれを見てもオリジナルの特徴を持ったコース状況、コースレイアウトになっている。さまざまなテクニックを要求され、孤独に100分の1秒のタイムを縮めることに情熱を費やし、ライバルたちと競い合うことになる16のコースの特徴をまとめて解説しよう。



◆全部で16のコースでワクワク、ドキドキの大レースが開幕する!!

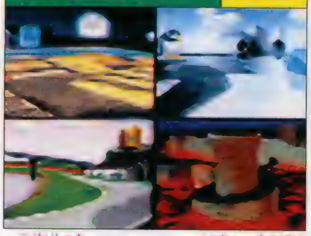
キノコカップ P-58


◆ビギナー向けのカップ。どのコースもアクセル全開で進むことができる

フラワーカップ P-60


◆中級者向けのカップ。コース幅も狭く、より確実なハンドリングが要求される

スターカップ P-62


◆上級者向けのカップ。4種類の路面状況で走行テクニックもそれぞれ異なる

スペシャルカップ P-64


◆4つのカップのなかでもっとも高度なテクニックが必要になる

コース図 キノコカップ ルイージサーキット



ドライビングテクニックを磨け!! 最初はお約束の高速サーキットだ

前作でも、多くのプレイヤーがタイムアタックに燃えた最初のコースは、今回も伝統を踏襲。グリップ抜群のサーキットコースは、ストレートが長くタイトなコーナーもないので、アクセル全開でバリバリにタイムアタックできるぞ。



◆ゴースト相手のタイムアタックにピッタリ



ルイージのコースガイド

コーナーは全部ドリフトでクリアできるから、ドリフトの練習にサイコーのコースだよ。ボクも兄さんが働いている間に、ここで密かにドリフトの練習をしてたんだ。

超高速サーキット



◆皆も1人でこのコースを走りまくって、密かに練習しようネ

コース図 キノコカップ モ〜モ〜ファーム



デコボコのダートコースでカートの横滑りはアタリマエ!!

コーナーでハンドルをきると、土煙をモ〜モ〜と巻き上げて、カートがスライドしていくダートコース。オマケに路面に平らなところが少ない。盛り上がっているコースの両端にラインをとると大きく減速してしまう。



◆斜面に乗り上げると一気にスピードダウン!!



チョロプーのコースガイド

御無沙汰しておりました、オジャマキャラのチョロプーでゴワス。今回は、カートにへばりつくなんて危険なことはしません。その代わり、カートを吹き飛ばすダスよ。



◆クックック、クラッシュに成功だス



コース図

キノコカップ ノコノコビーチ

打ち寄せる波のタイミングを計れ!! 波が引いた場所に新たなルートが出現する

1周約700メートルの小さな島の砂浜がコースになっている。路面を覆い尽くす砂の特徴は、滑りやすさが筆頭に上げられる。が、加速力にも微妙に影響を与える。特にクッパやドンキーなどのヘビー級のキャラクタは、自分の体重でカートが沈み込んでしまい、いつも以上に加速が鈍くなってしまう。また、波の影響によりコースの幅も大きく変化していく。波が引いた場所に新たなコースが出現することもある。ただし、波打ち際にはオジャマキャラのカニが群れているので注意しよう。



接触するとカートがスピンしてしまうぞ

カニ



波打ち際を右に行ったり、左に行ったり、チョロチョロと動き回る嫌なヤツ



途中でコースが分岐している。ドッチに進む？



ノコノコのコースガイド

皆さんにココだけのイイ話をお聞かせするッス。実はこのコースにはショートカットルートがあるッス。有効に利用すればイッパツ大逆転も夢じゃないッス。ボクの分まで頑張って欲しいッス。

2種類のショートカット



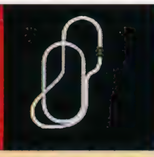
波がひいた瞬間に出現するルートを渡れば近道になるッスけど、カニが…

ジャンプ台を利用して、洞くつに入ればショートカットできるッス





唯一路面が砂じゃないのがジャンプ台の上



コース図

キノコカップ カラカラさばく

暴走機関車が問答無用でコースを横切る 止まるか？ 進むか？ それが勝負の分かれめ

赤土がムキ出しの荒野がサーキットになっているコースだ。コースとコース外で路面の色に変化が少ないので、区別が尽きにくい。その原野の中をモクモクと暴走し続けている機関車が、コースを2カ所で横断している。機関車が近づいているのに、踏み切りを渡るのは禁物。機関車に接触するとクラッシュして、タイムロスしてしまう。踏み切りを渡るときは、機関車との距離を計算に入れて、突き進むか一時停止するかを判断しよう。また、踏み切りの手前で減速して、機関車の通過と同時に渡るのも1つのテクニックだ。



だだっ広い荒野に造られたコース



機関車のコースガイド

コース図を見て、ワシが走る線路もコースになっていると気づいたオヌシ。なかなか見込みがあるぞ。線路もレッキとしたコースの一部なのじゃ。勇気のある輩は、線路を走ってみてはどうじゃ？ ただし、ワシが近づいたら横に避けるのじゃぞ。そうせんと、オヌシを轢いてしまうのでな。シュッポッポ。

キノコを使え!!



線路のなかはスピードが落ちてしまう。キノコダッシュでスピードを上げろ!!

踏み切りを通ろうとしたら機関車が来ました。あなたはどうする？

① 一時停止



臆病者と罵られようがこれが一番安全だ

② 突破失敗



無謀者と馬鹿にされる結果がコレ

③ 突破成功



チャレンジャーと絶賛される強行突破!!



踏み切りに近づいたら機関車が接近!! マリオの運命は左の3種類だ

コース図 フラワーカップ キノピオハイウェイ



高速道路でカートのレースだって!?
大型トラックやバスの間をすり抜けろ！

このステージはなんと高速道路がコースになっている。公道なので、大型バスや配達中のトラックが道を走っているぞ。ジャマにならないように走り、レースを征するのだ。またうっかりトラックやバスに追突すると、大クラッシュ。大きなタイムロスとなってしまう。ときには、2台の車の間を通らなければならない状況もあるぞ。

無事通過



ギリギリのところで見事に通過できたぞ！



2台の間を通り抜けるのだ！

迫り来る大型トラック。たしかに高速道路でレースをやったらいけないね



トラックあんちゃんのコースガイド

まったく、おいらは配達で忙しいのに何でレースなんかやってんだ。ぶつかっても知らねえぞ。アイテムボックスは、この高速の路肩に設置してあるんだ。あまりハンドルを切らずに入れよ。切りすぎると壁に当たっちまうぜ。



無理に取りに行って事故るなよ



あ〜、やっぱりぶつかった。マリオは大丈夫か



カーブでハンドルを切りすぎた。トラックに近づきすぎてぶつかりそうだぞ。マリオ、危ないよ。気をつけて

コース図 フラワーカップ フラッペスノーランド

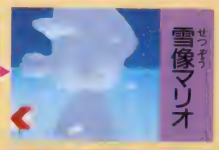


雪のさんさんと降る雪上のコース
スリップしやすい路面には注意が必要

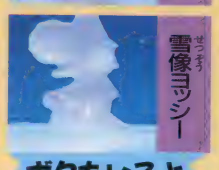
このコースは雪上コースなので路面が滑りやすくなっている。したがって、ドリフトしすぎるとスリップしてしまうぞ。また最終コーナーを曲がった直後に橋があるので気をつけよう。調子にのってドリフトをきめようとすると、冷たい川へダイブだ。レース中にコースの外にちょっと目を向けると、マリオとヨッシーのデッカイ雪像を見ることができる。でもレース中に見るヒマなんてないよね。



何だ、目の前にある大きな雪像は？ ここで雪祭りでもやっているのだろうか!?



雪像マリオ



雪像ヨッシー

ボクもいるよ

ユキダルマのコースガイド

一面の銀世界の「フラッペスノーランド」ではボクも登場するんだ。けどレースなんて、うるさくて大キライ。だからジャマしてやれー。コースの序盤ではカーブの曲がり際に立って困らせてやるぞ。あとコースの中盤にはボクの友達がたくさんいるから、アイツらにも協力してもらって、レースをぶち壊しちゃうんだ。でも怒らないでね。

ジャマしてゴメンね



痛いからあんまりぶつからないで。ボクに当たるとクラッシュしちゃうよ

川に落ちるな！

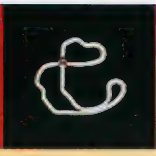


曲がった途端に橋が現れた。こんな冷たい川に落ちたら凍えて死んじゃうよ



最終コーナーを曲がって…

雪のトンネルを走っているみたいだ



フラワーカップ チョコマウンテン

霧が視界をジャマして先が見えない アップダウンの激しい山道を走り抜けろ

このコースは山の中に造られたコースだ。山道なので路面の高低差が大きく、激しいカーブが連続しているので、いかにしてうまくドリフト走行をするかが、勝負のカギとなるだろう。さらに一面霧に覆われているため、視界の悪さもこのコースの特徴の1つだ。またクラスによって若干コースの違いがあり、コース中盤の谷が見えるところで50ccクラスでは柵が設けられているのに対し、100cc以上のクラスでは柵はなく、飛び出してしまうと谷に落ちてしまう。



山の中に造られたダートコース。先のほうは霧でどうなっているかわからない

落石のコースガイド

オレ様は落ちる岩石。別に好きで落ちてるわけじゃないんだ。このコースには「オレ様に注意しろ（落石注意！）」という失礼な標識が立っているのだ。レース中だか何だか知らないが、オレ様は落ちてしまうので、うまく避けながら走ってくれよ。オレ様は固いから、当たったらメチャクチャ痛いし、クラッシュしちまうからな。



オレ様の姿、とくとご覧あれ。ゴロゴロと転がるオレ様ってもしかしてカッコイイ？



これが見えたら落石に注意!!

柵が無いぞ



100cc以上のクラスでは柵がない。落ちないように



50ccクラスではこのような柵が取り付けてあるのだ



フラワーカップ マリオサーキット

連続した複合カーブが特徴のコース ドリフトを駆使して切り抜けるのだ

このコースは1周の距離はあまり長くはないが、いろいろな種類のカーブが含まれた複合コーナーが連続する、非常にテクニカルなコースとなっている。したがってドリフトのテクニックが必要となり、ミニターボをどれだけだせるかで、タイムが違ってくる。右に左にと続くカーブを走っていると、思わず体が動いてしまいそうだ。またドリフトに失敗してコースアウトすると復帰するのが大変だ。

ドリフトに失敗した！



すり鉢状になっているバンクカーブ。180度方向転換する非常にきついコーナーだ



今度は左にカーブ。連続のカーブだ



華麗にドリフトをきめる。ドリフト開始時には「BOING!」の文字が表示される

マリオのコースガイド

ボクの名前がついたこのコースは、任天堂がオススメしている、タイムアタックコースなのだ。みんなも友達とかとこのコースで競いあってね。ボクも応援しているよ。

任天堂おすすめのタイムアタックコース



ぼくの名前がついた由緒あるコースだ

コース外に出るとスピードダウン



コース復帰がたいへんだ

ドリフトの切り替えが難しい



3Dスティックの加減を間違えると…

コース図

スターカップ
ワリオスタジアム

巨大なスタジアムに建設された スーパークロスなみのオフロードコース！

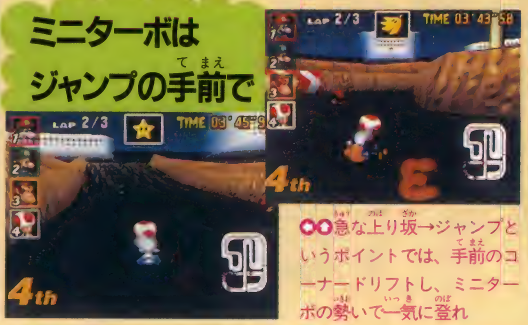
スターカップは、土の路面と無数のジャンプ台で構成された、このワリオスタジアムから始まる。コース幅が広く、ドリフトなどはやりやすいのでストレスは少ない。しかし、大小のジャンプ台が続くため、空中姿勢を安定させておかないと、壁への激突など思わぬアクシデントに見舞われてしまうぞ。

コース幅が広いので、ドリフトは全開！



❍間隔の短いＳ字以外はほとんどのコーナーでドリフト。ミニターボオン！

ミニターボはジャンプの手前で



❍❍急な上り坂→ジャンプというポイントでは、手前のコーナードリフトし、ミニターボの勢いで一気に登れ



❍ウォッシュボード（洗濯板みたいでしょ）では直進を保つように注意して走ろう

ワリオのコースガイド

おっ、やっと来やがったなマリオのヤツ。ロール何とかってヤツでクッパのヤロウと手え組んだくせに、ちょっとキレイになったと思ったらまた容赦なく振り回したあげく、今度はカートで勝負ときたか。ま、ここんとこちょっと目立たなかったが、ココはオレ様のホームグラウンドだ。デカいジャンプ台の後ろに溝は掘ったし、あとはサンダーでちびっこくすりゃＯＫだ。それに、最終ヘアピンはかなり急にしといたから、オレ様の顔をデザインしたフェンスに「アウチッ」て寸法よ。ガハハハッ。



❍オーロラビジョンでオレ様の雄姿を拝ませてやる

コース図

スターカップ
シャーベットランド

ふり向けばそこは氷点下の氷の世界！ 仲良しペンギン親子が行く手をはばむ

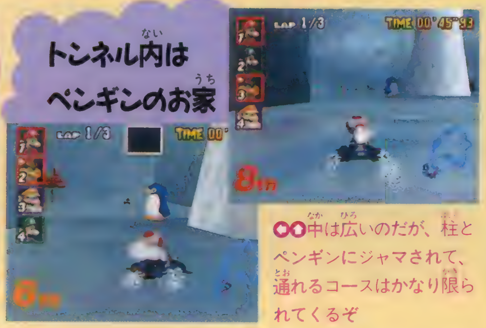
シャーベットランドというネーミングバッチリの、氷に覆われたテクニカルコース。視点が低く設定されているため、コースを形作っている氷の割れ目が見えづらい。慣れないうちは極寒の水中にドボン、即氷漬けということになってしまうだろう。さらに、コースのあちこちに例のペンギンが自由気ままに氷と戯れているため、進路をふさがれることもしばしばなのだ。ここでは、コースレイアウトを覚えることはもちろんのこと、ペンギンたちの動きのパターンを計算して走ることがドライバーに要求されているといえる。

多少のスキ間はRジャンプ！



❍ドリフトしながらジャンプというのも美しい。結構急カーブが多い

トンネル内はペンギンのお家



❍❍中は広いのだが、柱とペンギンにジャマされて、通れるコースはかなり限られてくるぞ



❍勢いよくぶつかると、あえなくスピンしてしまう。連続でくらうと目も当てられないぞ

ペンギン家族のコースガイド

ペ？　何かしら、騒々しい。あ、あれはウチのボクちゃんを見つけてくれた「マリオ」さんとか言ったカしら。でも、こんなトコで「れーす」なんて非常識ですカこと。外では子供たちが氷滑りしてるし、洞窟は柱の周りを私たちが歩いてルというのに。私たちにブツカルと、あの乗り物はくるくる回って楽しいのカしら。

ジャマしないでほしいカー



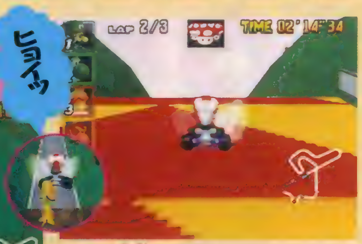
❍❍まさカこんなところでねぇ、子供たちは丈夫だから、気を付けてくださいね

コース図 スターカップ ピーチサーキット

ピーチのお城を横目で見ながらカッ飛ばす ハイスピードかつテクニカルな楽しいコース

前半のドリフト全開区間、ジャンプ台、後半のテクニカル区間と、なかなか変化に富んでいて楽しいコースだ。川べりの第3コーナーと最後のS字の右コーナーが急な以外は、ほとんどのコーナーでドリフト→ミニターボが可能。ジャンプ台では、進入角度が曲がっていると、向こう岸の山肌に激突してしまうので注意しよう。

思い切って飛べ！

ご多分にもれず、ここのジャンプもちびっこのままでは向こう岸までとどきません。覚えておきましょう

ピーチのコースガイド

さ、ケーキが焼けたわ。お茶の準備も済んだし…。でもマリオったら遅いわねえ、何してるのかしら。あら？ あのカートは…、マリオ！ すっぽかしておきながら、お城の近くでレースなんていい態度ね。そうだ、ジャンプ台にバナナでも置いて、ジャマしてあげるわ。いくら彼でも、空中じゃ避けようがないわよね。え～と、ワタシのカートはどこだったかしら…。



あ、そうそう、ワタシのお城はジャンプのあと右側に注意していれば見つかるわ

遊びにいらっしゃい♡

最後のS字はアブナくってよ




特に右カーブがキツイ。気を抜くとオーバーランして川へドボン！



前半でほかとのアドバンテージを築いておこう

コース図 スターカップ クッパキャッスル

炎の中に揺れ動く（大げさ）魔王の城！ ドッスンタッグチームの波状攻撃の恐怖!!

前作のSFC版でも難コースの一つに数えられていた、クッパのお城のコース。ところどころにかつての雰囲気を残しつつ、さらに難しいレイアウトになっている。基本的には直線を直角のコーナーでつないだ形になっているが、コースの途中にお城の中の部屋（広い空間）があったり、急カーブの渡り廊下があったりと、コースを覚えるのも一苦労。さらに、超巨大化した「ドッスン」が2つ一組で高速移動し、行く手をはばんでくる。このコースでは、無理なドリフトをするより、確実に走るのがいいかもしれない。

スピン



圧死…



滞空時間がけっこう長めなので、ツブされるよりは、激突スピンのケースが圧倒的に多く見られる

軽快なフットワークのドッスンさん




2つのドッスンの間は、そうそう狙って通り抜けられません

クッパのコースガイド

ピーチの城ではやられたが、今度は我輩の城で対決といこうかマリオ。直角コーナーの多いこの城では、オマエがいくらアイテムで姑息に攻撃してきても我輩にはきかんゾ。せいぜいドッスンたちとダンスでも楽しむがいい。ダンスに疲れたら溶岩風呂にでもつかるか？ グアッハッハ！

リリシイだろ!?



我輩の銅像は中庭と城内に1つずつ。炎をはくリアルさが自慢なんだ

直角コーナーばっかじゃん




ドリフトはそれほど役に立たない、というより使いどころが少ない。堅実な走りを維持しよう

コース図 スペシャルカップ ドンキージャングルパーク



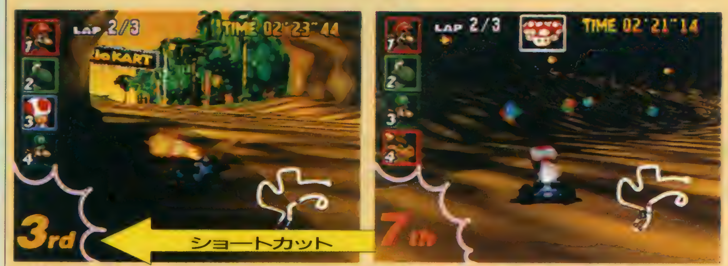
ジャングルに囲まれたダートコースを ラリーカーのようにドリフトでスライド走行

ドンキーコングが生まれたジャングルに設営されたコース。ジャングルを切り開いて造ったため、路面はダート、コースの外は草地になっている。コースの途中には、特製のジャンプ台を利用して飛び越えないと横断できない川が流れている。また、最終コーナーとなる洞くつのなかでは、コースを逸れて急斜面を駆け上がればショートカットできるぞ。



迫り来るのは水面と路面。落下する先はドッチだ!? 運命の分かれ道

途中で切れた橋がジャンプ台になっている。ジャングルに向かって飛び出せ!!



洞くつの出口に着くまでに、順位が7位から3位にジャンプアップしているぞ

本当のコースは、左から大きく回るルートになっているが、真っ直ぐ突き進むと…

ドンキーのコースガイド

このジャングルには、オレ様と一緒に暮らしていた住民も隠れているんだ。ウソだと思うならコースアウトしてみな。ジャングルから小石が投げつけられるハズだぜ。これは抗議の投石なんかじゃないぞ。小石をぶつけてカートをコースに戻してくれているのさ。彼らはシャイだから、皆がこのジャングルに来てくれたことを、こんな風にしか表現できないのさ。



せっかく住民が親切心でやってくれているんだから、痛がっていちゃーバチが当たるぜ

コース図 スペシャルカップ ヨッシーバレー



断崖絶壁の上に作られた迷路状の難コース ルート選択でタイムが大幅に変化する

険しい渓谷の上を網の目のようにルートが設定されているコース。コースの大半を占める渓谷コースでは、コースアウトしたら谷底まで真っ逆さまに転落してしまう。いつもながら、ジュゲムがカートを引き上げてくれるが、タイムロスはハンパじゃないぞ。



落下からコース復帰までかかった時間は約7秒



ジュゲムが釣り上げてくれるのを待つのみ

ゴロンゴロンと谷底へ真っ逆さま。アレ〜



うっ、ヤバイ!! このままではガケから落ちてしまう。危うし、ピーチの運命は…

ヨッシーのコースガイド

迷路のように入り組んだコース部分は、どのルートを通っても周回できます。とは言うものの、近いルートもあれば遠いルートもあるわけでして。これが運命の分かれ道。さて、皆さんはどんなルートを御所望でしょうか?

ルート1 危険な近道



ハリネズミがいっぱいです。危険度100パーセント

ルート2 危険な狭い道



障害物は何もありません。ついでに柵もナシです

ルート3 安全な遠回り



のんびり走るにはいいんですが。レースですからネ



コースの途中にオジャマキャラのハリネズミが

コース図



スペシャルカップ ヒュ〜ドロいけ

コースの全コーナーをドリフトできれば ドリフトキングの称号はキミのものに!!

ガタガタとリズミカルに、路面の板をタイヤが小刻みに弾ける音が心地よいコース。だけど、この路面がクセもので、ツルツルキュルキュルと滑るわ滑る。さらに、プレイヤーへ追い討ちをかけるように、コースの外は池。落ちたらジュゲムのお世話になる以外にコース復帰は不可能だ。このコースのコーナーを全部ドリフトで回るには、かなりのテクニックが必要になることだろう。

板張りの路面! ドリフトは慎重に!!



館のなかの路面も板張りだ



池に架かる橋の上でドリフト

テレサのコースガイド

私のことをオジャマキャラと思っているキミ。認識を改めるように!! このコースのオジャマキャラは、館のなかに潜むコウモリたちのほうだ。私が悪の帝王クッパ様のオジャマをするわけがないでしょ。マリオのジャマができないのは悔しいけど、それはコウモリに任せることにしましょ。



ヘッヘざまーみろ、コウモリとキスしてどうする

再スタートをきめろ

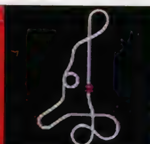


落下したらジュゲムの助けを借りて…



目の前を巨大なプクプクが飛んでいく

コース図



スペシャルカップ レインボーロード

アクセル全開、コーナーはすべてドリフトだ 全周約2分間の緊張に耐えることができるか

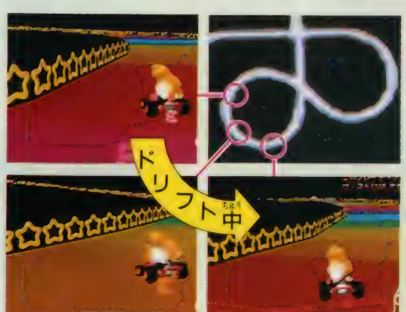
最後に控えるのは、前作でも最終コースだったレインボーロードだ。このコースの特徴は、とにかく長いこと。ひたすら走って走って、走りまくって、ようやく1周できる。その長さは2キロ。1周するのに約2分、3周で約6分かかる。これだけの距離がありながら、このコースは高速サーキット。当然アクセルは押しっぱなし。約6分間、一心不乱に走り続けなければならないのだ。



急な下り坂で、勢い余ってピーチは空中へ。ウワッウワ、落ちていく。ヒュ〜ン、ドッスン

ワンワンのコースガイド

オラオラ、ワンダフォーなネオンサインに見とれてんじゃねーヨ。オイラが目に入らねーのか? このコースはなぁー、ドリフトだよ。ドリフト。おめぇーらハンドルだけでコーナーを曲がってんじゃねぇーだろーナー。オラッ。このコースはよぉー、ドリフトをビシッとキメていきゃぁ、ラク〜に2分切れるんだよ。まぁ、オイラにぶつからなければのハナシだがな。



うまいことドリフトしてんじゃねーか。でもよー、オレ様を避けられるのか?



コース上をワンワンが逆走してくる!! 衝突すると大クラッシュ。避けて進むのだ

ネオンサインに見とれるなヨ



コースの上空には、美しいネオンサインが瞬いている

バトルコース編

テクニックと人数に合わせ4コースから選択できる

スピードを競うのではなく、テクニックで勝負するサバイバルゲームのバトルモードも4種類のコースが用意されている。コースの広さや形、レイアウトは4つそれぞれ異なっているため、必要な戦略やテクニックも当然のことながらコースによって変化してくる。さらに、コースの大きさもマチマチなので、プレイするときの人数によってもコースを考えたほうがいいぞ。それでは、バトルモードの戦場となる4種類のコースを解説していこう。



レースモードのコースとはまったく別モノ。バトルモードだけのコースだ

ビッグドーナッツ

コースが溶岩に浮かぶ金網デスバトル!!

路面が板張りのドーナツ状のコース。溶岩の上に浮かんでおり、コースの中心にポッカリ開いた空間の下は溶岩地帯だ。間違って落っこちてしまうと1ミスになってしまうので注意しよう。また、この溶岩地帯を利用して、ライバルに体当たりをしかけて、溶岩に落とすのも有効な戦術の1つとなることだろう。

コース図



落ちたら1ミス



ドロドロの溶岩はアッチッチの世界



ドーナツの状のコースなので、レーダーをよく見ておけばライバルのバックを取るのも意外と簡単だ

ブロックとりで

3階構造のブロックがコースを複雑にする

コース上にブロックでできた4つの塔がそびえ建つ。ブロックの塔は3階建てになっていて、画面のレーダーでライバルの位置と階層を確認しながらバトルを行う。ゲーム中にピンチに追い込まれたら、塔の3階に逃げ込んでライバルから逃げるのが得策だ。

コース図



3F



橋で4つの塔が繋がる

2F



意外と広いスペースだ

1F



アイテムブロックがある

ダブルデッキ

敵に会うのも一苦労 立体構造のコース

コース全体が4層構造になっている。そのため、レーダーでライバルが近くにいるように見えていても、実は下（上）の階層にいたりして、なかなかライバルに出会えなかったりする。このコースでプレイするときは、4人プレイがオススメ。2人でバトルをしていると、延々と走り回っているだけという状況になってしまう。

コース図





レーダーでは2人のキャラクタは近くにいるように見えるが、階層が違う。ピーチより下の階にクッパがいる

4人プレイが最適



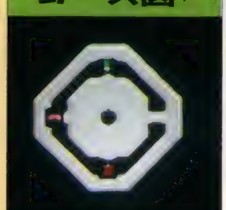
バトルモードは大人数がおもしろい

まてんろう

狭いビルの屋上から落っこちるな!!

摩天楼にそびえ立つ高層ビルの屋上に設置されたバトルコース。フィールドが4つのコースのなかでもっとも狭く、フェンスが1つも設置されていない。コースから落ちればもちろん1ミス。アクセルを小刻みに吹かして、安全運転を心掛けよう。アイテムによる攻撃だけでなく、体当たりで下に落とす攻撃も有効だ。

コース図



2人して落ちていちゃ勝負にならない



ゆっくり慎重に行動!



フェンスがないので気をつけて動け!!

新鮮な情報が分かる、読者のための情報ページ

ファミマガジャーナルアール

INFORMATION

EVENT　GOODS

MOVIE

コナミの『ときメモ』のクリスマスイベントの告知やナムコの「ナンジャタウン」の期間限定イベントなどを紹介

EVENT

『ときメモ』のクリスマスイベントが12月21日にヴェルファーレで開催

コナミが、12月21日に東京、「六本木ヴェルファーレ」でイベント〝ときめきメモリアル ファンタスティック クリスマス inヴェルファーレ〟を開催するよ。どんなイベントなのかを説明すると藤崎詩織のソロデビューオリジナルVTRの放映や「ときめきメモリアル」の最新情報の告知、オリジナルグッズを販売する特設ショップが開かれる。そのほかにも、〝ときめきメモリアル〟のいろんな役で、出演している声優さんたちによるミニコンサートで交流を深める集なんだ。さらに、チャリティーオークションでは、声優さんのサイン入りグッズなどが放出されるぞ。詳しくは左の表の入場方法を参照して、ハガキを送ってね。なお、このイベントは3000円（込）の入場料が必要。ただし、入場希望者が多数の場合は、コナミによる抽選で決めるとのこと。当選者には告知があり、当日、会場前の受け付けで入場料と引き換えにチケットが手渡されるよ。



もちろん彼女の最新情報もわかるぞ

「ときめきメモリアル　ファンタスティック クリスマス in ヴェルファーレ」入場方法

日時：12月21日（土）12：00開場　13：00開演
会場：東京　六本木ヴェルファーレ
営団地下鉄日比谷線　六本木駅下車徒歩5分
入場料：3000円（込）
入場方法：官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業を明記し、「ときめきメモリアル・クリスマス入場希望」と書いて下記の住所まで送る。なお、応募者多数の場合はコナミによる抽選で当選者を選び決定される。
応募締め切り：12月10日当日消印有効
送り先：〒101 東京都千代田区神田錦町1－17－4
株式会社マッシュ内
「ときめきメモリアル　ファンタスティック
クリスマス事務局」行
問い合わせ先：ときめきメモリアル　ファンタスティック
クリスマス事務局／03-3219-6981

プレゼント

「藤崎詩織ソロデビューテレカ」
3名



デビューの記念に作られたテレカ。非売品

SPOT

東京・池袋「ナンジャタウン」でクリスマスイベントを開催!!

ナムコが東京・池袋で運営しているアミューズメントテーマパーク「ナムコ・ナンジャタウン」で、11月30日から12月25日までの26日間「ナジャヴのホワイトクリスマス」というイベントを開催するんだ。この期間中はナンジャタウンの「ザ・ウォール」や「マカロニ広場」でクリスマスらしい、いろんなイベントが行われる。期間中のイベントは3つあり、1つ目は〝スノーナイト〟。「ザ・ウォール」内で光と聖歌隊の歌声の中、スノーマシンを使って、人工の雪を降らすイベントが行われる。2つ目の〝クリスマスキャロル・シンフォニー〟は「ザ・ウォール」などを中心にストリートミュージシャンがお客さんのためにクリスマスソングを歌うというもの。3つ目の〝ホーリーマーケット〟は「ナンジャミュージアム」で、クリスマスツリーなどのクリスマスグッズのマーケットが開かれるんだ。左の表を参照して、みんなで遊びに行ってみてね。



このホールで雪が降るイベントがあるよ。時間帯に気をつけて、行ってみよう



聖歌隊がクリスマス気分を盛り上げる

「ナンジャタウン」営業内容

営業時間：10：00～22：00
休館日：年中無休
交通アクセス：JR、東武東上線、西武池袋線、池袋駅徒歩8分
営団地下鉄有楽町線、東池袋駅徒歩3分
都電、東池袋駅4丁目徒歩6分

期間限定イベント

「スノーナイト」
日時：12月21日（土）～12月25日（水）連日20：00から行われる。
場所：ザ・ウォール

「クリスマスキャロル・シンフォニー」
日時：11月30日（土）～12月15日（日）の毎週土・日
12月21日（土）～12月25日（水）
10：00～21：00まで場所や時間をランダムで行われる。
場所：ザ・ウォール

「ホーリーマーケット」
日時：11月30日（土）～12月25日（水）
場所：ナンジャミュージアム（この期間中のみ入場無料）

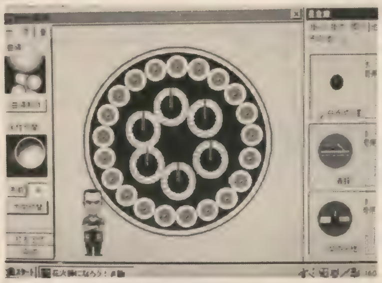
利用料金	ナンジャーエントリー（入場券）	ナンジャパスポート（一日フリーパス）	ナンジャナイトパス（ナイトフリーパス）PM5:00～
大人	1600円	3900円	2500円
こども（小学生以下）	800円	3300円	2000円

※4歳未満は入場無料

SOFT

花火を題材にしたパソコンソフト『花火職人になろう！』12月20日発売

魔法が、12月20日にWindows95に対応するパソコンソフト『花火職人になろう！』を9800円（別）で発売するよ。このソフトは花火を作って打ち上げ、花火大会を開催するまでをシミュレートするもので、プレイヤーは画面の中にある「花火工房」で実際に花火を作り、その花火を画面内で打ち上げる。なお、このゲームで使われている花火技術は、本物と同じもの。本物の花火師がどんな過程で花火を作っているかもわかるんだ。また魔法がこのソフトの「花火工房」で作った花火のデータを募集する「花火コンテスト」を開催予定。詳しくは現在、下のアドレス番号でコンテストの情報を告知中。まだ決定でないがインターネットで花火のデータを募集する予定で専用のホームページがこのソフトが発売される頃には設けられる。



花火の仕組みを知るいい機会だ



自分の個性を出した花火を作ろう



自分の作った花火で、パソコン上の夜空を埋め尽くすのも夢じゃないぞ。いろいろ研究しよう

プレゼント

『花火職人になろう！』体験版CD-ROM　3名

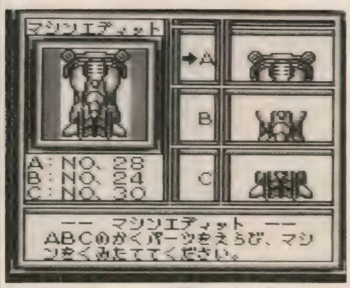
魔法のインターネットホームページ
http://www.threeweb.ad.jp/~magical/

SOFT

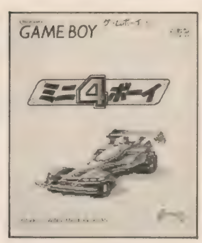
オリジナルの四駆マシンが作れる『ミニ4ボーイ』12月20日発売

Jウイングが12月20日にGBで今ブームの四駆マシンを題材にしたゲーム『ミニ4ボーイ』を4980円（別）で発売する予定。プレイヤーは主人公となって、四駆マシンのレース「カテゴリー8」に出場して、ライバルたちを倒し最高峰のレース「カテゴリー1」で優勝するのが目的。このゲームは、マシンを組み立てるときのパーツなどを組み合わせ方によって、なんと3万6000とおりのマシンが作成できるんだ。

また12月20日から97年1月31日までパッケージ内の応募ハガキを送ると下記のオリジナルグッズが当たるキャンペーンを実施するぞ。詳しくは応募ハガキを参照してね。



全体的なバランスを考えて組み立てよう



これが「ミニ4ボーイ」のパッケージだよ

プレゼント

『ミニ4ボーイ』ソフト　5名



オリジナルグッズが当たるぞ

GOODS

『ドラゴンクエスト』シリーズのカードの新製品が登場!!

エニックスが「ドラゴンクエストトレーディングバトルカード」を200円（別）、「ドラゴンクエストパキパキカード」を243円（別）で、発売中だよ。「バトルカード」は、ジャンケンのルールを応用したカードゲーム。「パキパキカード」は組み立てて武器などを装備させるカードの形をした立体型のおもちゃだ。



発売されている一番新しいバトルカード。20枚のカードが入っている



前作の「パキパキカード」より厚くなって丈夫になった。工夫して遊ぼう



武器パーツや防具パーツを装備させてみよう

自己流の遊び方をいろいろ考えてみてね

プレゼント

「ドラゴンクエストトレーディングバトルカード」　20名

「ドラゴンクエストパキパキカード」　20名

CD VIDEO & BOOK

ゲームサウンドコレクションVOL.4 幻影闘技 SHADOW STRUGGLE

●MEMレコード／発売中／2000円（込）



CD

PS版同ゲームのサントラ。ゲームの未収録曲やアレンジした4曲をふくむ全21曲収録。

すぎやまこういち 交響組曲「ドラゴンクエストⅢ」そして伝説へ…

●ソニーレコード／12月12日発売／2800円（込）

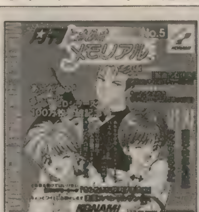


CD

SFC『ドラゴンクエストⅢ』のサントラをフルオーケストラで演奏。全14曲を収録。

月刊ときめきメモリアル No.5

●キングレコード／12月5日発売／2200円（込）



CD

丹下桜がラジオ形式で案内役をしているドラマCD。古式ゆかり役の黒崎彩子の歌を収録。

微熱 氷上恭子

●マリンミュージックエンタテインメント／発売中／3000円（込）



CD

氷上恭子のファーストアルバム。広東語で歌われている「那一天」をふくむ全10曲を収録。

TVシリーズ らんま1/2㉑

●ポニーキャニオン／12月4日発売／2800円（込）

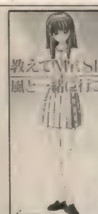


VIDEO

TVアニメビデオ化第21弾。3つの願いをかなえるという刀を手に入れた九能は願いごとをしようとする。

教えてMr. Sky 藤崎詩織

●キングレコード／12月5日発売／1000円（込）



CD

『ときメモ』のヒロイン藤崎詩織のデビューシングル。1曲目の曲は、財津和夫が作曲を手がけている。

アークザラッドⅡ 完全攻略ガイドブック

●NTT出版／発売中／1200円（込）



BOOK

『アークザラッドⅡ』の世界設定や袋とじで隠しネタを掲載しているほかマップを詳しく攻略している。

ヴァリアブル・ジオ 第1話 〜強くなる気持ち〜

●ケイエスエス／発売中／5800円（込）



VIDEO

OVA化第1弾。主人公の武内優香は最強のウェイトレスを決める「VG選手権」に出場することになる。

プレゼント希望者は

ファミマガ・ジャーナルR内のプレゼント（記事の中に募集要項があるものはそちらへ送ってね）を希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号と希望商品名を明記の上、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部No.12 ファミマガジャーナルRプレゼント係まで。プレゼントの応募は1点につきハガキ1枚が有効。No.12のプレゼントの締め切りは12月12日（必着）です。

なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

賞品の発送は、発売日などの都合上締め切り日後1～2カ月かかる場合もあります。ジャーナル内のプレゼントは賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

CD-ROM

「風の谷のナウシカ」の画集CD-ROMが発売!!

徳間書店が、11月29日にWindows95版とMacintosh版でスタジオジブリ作品初のCD-ROM画集「ジ・アート・オブ・風の谷のナウシカ」をそれぞれ5800円（別）で、電器店などで発売。このCD-ROMは、原画やセル画、背景画などのグラフィックを600点以上収録している。それに、パソコンでは表現できる色の数が限られているが、このCD-ROMでは本で出版されている画集の色をできるだけ忠実に再現されている。



◎600種類以上の原画などが収められている。どれを見るか迷ってしまうね

パソコンで画集が見られるぞ!



◎今後、スタジオジブリの5作品のCD-ROM化が予定されているよ

AMUSEMENT

SNKの顔写真入りシール作成機「NEOプリント」が登場!!

SNKが顔写真入りシール作成機「NEOプリント」をアミューズメントスポットなどで設置している。このNEOプリントの特徴は、基本フレームを1つ選んで撮影すると4種類のアレンジフレームのシールが4枚ずつ合計16枚プリントされる。それにフレームのほかにカラーやモノクロ、セピアの合計3つのカラーが選べ、待ち時間も30秒と高速になった新しい試みがあるシール作成機だ。



◎これが「NEOプリント」。フレームが豊富

いろんなフレームを楽しもう!!

ファミマガ64 読者プレゼント

計60本

PRESENT FOR READERS

キミの意見を聞かせて欲しい!

今号のプレゼント 各10名

（ゲーム名の後の数字は、今号での紹介ページです）

①SFC：ニチブツコレクション1……95
②SFC：Parlor/ Mini4……96
③SFC：スーパーファミコン ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ………20
④SFC：桃太郎電鉄HAPPY……特別付録
⑤G B：ナムコギャラリーVOL.2……90
⑥G B：桃太郎コレクション2……94

応募のきまり

71ページのハガキに右の表のプレゼントで欲しいものの番号（①～⑥）とアンケートの答えを記入して50円切手を貼り、ポストまで。締め切りは12月12日必着、発表は'97年1月27日発売のNo.3です。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を、番号で書いてください。
①小学校
②中学校
③高等学校
④大学
⑤専門学校
⑥社会人
⑦その他

2 あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください。（学生以外なら0と記入してください。）

3 あなたの年齢を書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
①男
②女

5 本誌以外によく読む雑誌を表3から3つ選び、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

7 あなたが、これから買いたいと思っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

8 あなたが、今後買いたいと思っているゲームを、表1から3つ選んで番号を記入してください。

9 今号の記事でおもしろかったものを、表2から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事でつまらなかったものを、表2から3つ選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを、表1から3つ選んで、番号を書いてください。

12 今後、本誌で攻略してほしいゲームを、表1から3つ選び、番号を書いてください。

13 あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を選び、番号を書いてください。（機種は問いません。）
①1～5本
②6～10本
③11～20本
④21～29本
⑤30本以上
⑥ほとんど買わない

14 今後、本誌でもっと増やして欲しいと思う記事を次から選び、番号を書いてください。
⓪①スーパーファミコンの記事
⓪②ファミコンの記事
⓪③ゲームボーイの記事
⓪④バーチャルボーイの記事
⓪⑤ニンテンドウ64の記事
⓪⑥セント・ギガ関連の記事
⓪⑦超ウルトラ技
⓪⑧マンガ
⓪⑨読者投稿のページ
⑩超新作ゲーム先取りのような最新情報先取りの記事
⑪読み物
⑫攻略大全のような、まとまった付録での攻略
⑬サターンやプレイステーションなど、他のハードのゲームの情報記事
⑭ゲームセンター（業務用）のゲームの情報記事
⑮その他

15 今後、本誌で減らして欲しいと思う記事を**14**の項目から選んで、番号を書いてください。

16 ニンテンドウ64本体についてあてはまるものを次の項目のなかから選び、番号を書いてください。
①買おうと思っている。
②しばらく様子を見てから買うかどうか決める。
③買いたいと思わない。
④すでに持っている。

17 N64ディスクドライブ（仮称）について、あてはまるものを**16**の項目から選んで、番号を書いてください。

18 ゲームボーイポケットについてあてはまるものを**16**の項目から選んで番号を書いてください。

19 ハガキの表の表にあるゲームで実際に遊んだことのあるものを右の6項目について評価してください。採点方法は、
(5) 良い
(4) やや良い
(3) 普通
(2) やや悪い
(1) 悪い
の5段階です。

●キャラクタ
キャラクタの動きや可愛らしさ、設定の面白さなどをチェック。

●音楽・効果音
BGM、効果音がゲームに合っているかどうかチェック。

●お買い得度
ゲームの値段と内容が釣り合っているかをチェック。

●操作性
ゲームのキャラは動かしやすいかという操作感をチェック。

●熱中度
ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック。

●オリジナリティ
斬新なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック。

記入方法

アンケートハガキは**19**の新作通信簿を除き、コンピュータで読み取りますので、次の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内はすべて1、2、3、…というように、算用数字で書いてください。

●1つのマスには数字は1つのみ書いてください。2ケタの数字は2つ、4ケタの数字は4つのマスを使用して書いてください。

●数字はマスからはみ出さないように書いてください。

●数字の1は、7と間違えないように上をハネないように、4は9と間違えないように4の上をくっつけずに記入してください。（記入例を参照。）

●筆記用具はHB以上の鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかサインペンにして、色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。

●表1から表4にある01や0001などの数字は、頭の0も必ず記入してください。

記入例

×悪い例

1	4		18

○良い例

1	4	1	8

ファミマガ64 No.9プレゼント当選者発表

●マーヴル・スーパーヒーローズ
北海道／鷲尾聡一
埼玉／斉藤由紀子
千葉／田中大地
福井／常田篤
岐阜／河合昭典
愛知／小池学
島根／藤原賢治
徳島／内田雅也
大分／村井英二
鹿児島／原田雄豪

●マーヴェラス
宮城／山下泰正
福島／佐藤正弘
群馬／森平誠
千葉／村越隆人
神奈川／最首美夢
静岡／鈴木博之
和歌山／青木克也
島根／高尾博之
山口／広林克己
福岡／浜健一

●ピクロス2
北海道／飛谷隆広
岩手／長根和愛
千葉／工藤邦雄
東京／金子武史
新潟／松田太郎
岐阜／岩倉裕一
愛知／岩崎幸雄
兵庫／林明史
広島／方岡誠
山口／北川忍

●タワードリーム
山形／星野裕次
埼玉／山口雅美
静岡／池谷紳吾
愛知／安田昌浩
三重／北川純子
兵庫／富岡優
奈良／松本明美
山口／藤岡英昭
福岡／北島功貴
熊本／武富友弘

●SD飛龍の拳外伝2
岩手／金子俊男
埼玉／丸岡慎一朗
／渡辺誠
長野／塚田康範
三重／坂本敦志
大阪／長野賢太
兵庫／堂本雅也
広島／田中伸二
福岡／樋口昌之
／堤克義

●ヨッシーのパネポン
山形／水田岳彦
千葉／水川裕文
東京／中林宏輔
神奈川／三浦征彦
三重／中西寿子
大阪／黒川徳嗣
奈良／河内了輔
鳥取／山根浩和
香川／桑田浩志
福岡／古谷洋一

（敬称略）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

郵便はがき

50円（えん）
切手
を
はってね！

105-□□

東京都港区東新橋 1-1-16
徳間書店インターメディア㈱
ファミマガ64編集部　行

No.12のプレゼントで欲しいもの	（　　　ばん）
□□□-□□ 住所	
氏名	電話番号（　　）

19 新作通信簿

ゲーム名						
N64：ワンダープロジェクトJ2						
SFC：スーパードンキーコング3						
G　B：不思議のダンジョン　風来のシレンGB―月影村の怪物―						
G　B：原人コレクション						
G　B：ドンキーコングランド						

〈キリトリ線〉

アンケート回答欄 No.12

1　2　3　4

5

6

7

8

9　1位　2位　3位

10　1位　2位　3位

11

12

13　14　15　16

17　18

★最近遊んだゲームの感想や本誌へのご意見を書いてください。

〈キリトリ線〉

ファミマガ64 読者プレゼント

表1 ゲーム名

No.	①ニンテンドウ64
0001	雷のごとく～超高速囲碁～
0002	ウルトラドンキーコング(仮称)
0003	栄光のセンドアンドリュース
0004	エフゼロ64(仮称)
0005	カービィのエアライド(仮称)
0006	カメレオン・ツイスト
0007	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～
0008	キャバリーバトル3000
0009	金田一少年の事件簿(仮称)
0010	Cu-On-Pa
0011	クライマー(仮称)
0012	クリエイター(仮称)
0013	ゴールデンアイ007
0014	ゴルフ(仮称)
0015	サッカー64(仮称)
0016	Jリーグダイナマイトサッカー64
0017	JリーグLIVE64
0018	実況ゴルフトーナメント'97(仮称)
0019	実況Jリーグ　パーフェクトストライカー
0020	実況パワフルプロ野球4
0021	シムシティ2000(仮称)
0022	ジャングル大帝
0023	新日本プロレス　闘魂ロード　ブレイブ　スピリット
0024	スターウォーズ～シャドウズ　オブ　ジ　エンパイア～
0025	スターフォックス64
0026	スーパーマリオRPG2　(仮称)
0027	スーパーロボットスピリッツ
0028	3D格闘(仮称)
0029	SONIC WINGS ASSAULT
0030	超空間ナイター　プロ野球キング
0031	超時空要塞マクロス　Another Dimension(仮称)
0032	デュアルヒーローズ
0033	テュロック
0034	ドラえもん　のび太と3つの精霊石
0035	バギーブギー(仮称)
0036	パワーリーグ64(仮称)
0037	ヒューマングランプリ
0038	ブラスト・ドーザー
0039	ブレードアンドバレル
0040	プロ麻雀　極64
0041	ヘクセン
0042	ボディハーベスト(仮称)
0043	本格4人打ち　The麻雀64(仮称)
0044	ボンバーマン64(仮称)
0045	麻雀(仮称)
0046	麻雀MASTER
0047	麻雀64
0048	MOTHER3(仮称)
0049	魔法聖紀　エルテイル(仮称)
0050	マリオカート64
0051	マルチレーシング　チャンピオンシップ
0052	ミッション・インポッシブル
0053	森田将棋64(仮称)
0054	ゆけゆけ//トラブルメーカーズ
0055	ヨッシーアイランド64
0056	リーズン(仮称)
0057	レブ・リミット
0058	64大相撲(仮称)
0059	ワイルド　チョッパーズ
0060	[64DD] ゼルダの伝説64(仮称)

No.	②スーパーファミコン
1001	ああっ女神さまっ
1002	あかずの間
1003	アルカロイド　-Doh It Again-(仮称)
1004	糸井重里のバス釣りNo.1(仮称)
1005	ガンプル
1006	クーリースカンク
1007	Cu-On-Pa SFC
1008	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～
1009	実戦パチスロ必勝法／TWIN
1010	スーパー人生ゲーム3
1011	スーパーファミコン　ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…
1012	スーパーボンバーマン5
1013	すごろく銀河戦記
1014	ストリートファイターZERO2
1015	ダークロウ
1016	同級生2
1017	ドナルドダックのマウイマラード
1018	ドラゴンナイト4
1019	西陣パチンコ3
1020	ニチブツコレクション1
1021	ニチブツコレクション2
1022	VS.コレクション
1023	Parlor／ Mini4
1024	ピキーニャ／
1025	ピノキオ
1026	ファイティングアイスホッケー
1027	BUSHI　青龍伝～二人の勇者～
1028	ふね太郎
1029	プロ麻雀　兵(つわもの)(仮称)
1030	プロ野球スター(仮称)
1031	プロ野球　熱闘ぱずるスタジアム
1032	ボンバーマンビーダマン
1033	マスク
1034	ミニ四駆　シャイニングスコーピオン　レッツ&ゴー//
1035	ミランドラ
1036	桃太郎電鉄HAPPY
1037	リングにかけろ

No.	③ゲームボーイ
2001	13色対応　カービィのきらきらきっず
2002	13色対応　クレヨンしんちゃん　オラのごきげんコレクション
2003	13色対応　ゲームボーイギャラリー　(ゲーム&ウォッチコレクション)
2004	13色対応　ゲゲゲの鬼太郎　妖怪創造主現る／
2005	合格ボーイシリーズ①　英単語ターゲット1900
2006	合格ボーイシリーズ①　英単語ターゲット1900　スペシャルエディション
2007	13色対応　シェラザード伝説(仮称)
2008	13色対応　スーパーチャイニーズファイターGB
2010	13色対応　スーパーブラックバス　ポケット
2011	13色対応　スヌーピーの　はじめてのおつかい
2012	チャルボ55
2013	テトリス　プラス
2014	13色対応　ナムコギャラリーVol.2
2015	パチ夫くんゲームギャラリー
2016	13色対応　ぽけっとぷよぷよ通
2017	13色対応　ポケットモンスター2　金
2018	13色対応　ポケットモンスター2　銀
2019	13色対応　ボンバーマンGB3
2020	13色対応　麻雀伝説(仮称)
2021	13色対応　みどりのマキバオー
2022	13色対応　ミニ四駆GB　レッツ&ゴー//
2023	13色対応　ミニ4ボーイ
2024	13色対応　名探偵コナン　地下遊園地殺人事件
2025	13色対応　桃太郎コレクション2

No.	④バーチャルボーイ
3001	Out of the Deathmount(仮称)
3002	新日本プロレスリング　激闘伝説
3003	スターシード
3004	バーチャルブロック
3005	バウンド・ハイ
3006	プロテウスゾーン

表2 今号の記事

No.	表2 今号の記事
01	NINTENDO64スペースワールド'96速報
02	スーパーファミコン　ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…
03	実況パワフルプロ野球4
04	マルチレーシング　チャンピオンシップ
05	レブ・リミット
	〈N64メーカーレポート〉
06	セタ
07	ハドソン
08	イマジニア
09	エポック社
10	ファミマガ64　ランキングBOX
11	マリオカート64
12	ファミマガジャーナルR
13	ワンダープロジェクトJ2
14	スーパードンキーコング3
15	G・O・D
16	ナムコギャラリーVOL.2
17	ぽけっとぷよぷよ通
18	ゲゲゲの鬼太郎　妖怪創造主現る／
19	桃太郎コレクション2
20	ニチブツコレクション1
21	Parlor／ Mini4
22	実戦パチスロ必勝法／TWIN
23	ウェーブレース64　ハイパフォーマンステクニック
24	超ウルトラ技
25	サテラビューステーション
26	RGB MANIAC
27	超新ロックオン
28	新作ゲームカレンダー
	〈付録〉
29	ジョゼット描き下ろしカレンダー&　桃太郎電鉄HAPPY　極楽データポスター

表3 雑誌名

No.	表3 雑誌名
01	ファミマガWeekly
02	週刊ファミ通
03	Game Walker
04	じゅげむ
05	Vジャンプ
06	勝ゲーム少年
07	ゲーメストEX
08	月刊ファミ通Bros.
09	64ロクヨン
10	電撃NINTENDO64
11	スーパー64
12	PlayStationMagazine
13	ファミ通PS
14	電撃プレイステーション
15	HYPERプレイステーション
16	THE プレイステーション
17	サターンFAN
18	セガサターンマガジン
19	TECHサターン
20	電撃G'sエンジン
21	LOGIN
22	マイコンBASICマガジン
23	コンプティーク
24	電撃王
25	ゲーメスト
26	Virtual IDOL
27	コミックボンボン
28	コロコロコミック
29	少年ガンガン
30	覇王マガジン
31	週刊少年サンデー
32	週刊少年ジャンプ
33	週刊少年チャンピオン
34	週刊少年マガジン
35	その他

表4 機種名

No.	表4 機種名
01	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム
02	スーパーファミコン
03	ゲームボーイ／スーパーゲームボーイ／ゲームボーイポケット
04	バーチャルボーイ
05	ニンテンドウ64
06	PCエンジンシリーズ
07	PC-FX
08	メガドライブシリーズ
09	スーパー32X
10	セガサターン／Vサターン／ハイサターン
11	ゲームギア／キッズギア
12	プレイステーション
13	3DO
14	NEO·GEO／NEO·GEO CD／NEO·GEO CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC9801／9821シリーズ
17	DOS／V
18	マッキントッシュ
19	ピピンアットマーク
20	その他
21	何も持っていない
22	特に買いたくない



P.79へ！





すぐ下へ！

WONDER PROJECT J2

ワンダープロジェクト ジェイツー　コルロの森のジョゼット

ついに、待ちわびていた『J2』が発売！　今回はゲームをスミからスミまで楽しむためのヒントがいっぱい。じっくり見れば何かが分かる！

エニックス

発売中

9800円

N64	アドベンチャー 64M
コントローラパック専用	

ストーリーを進めたい人向け



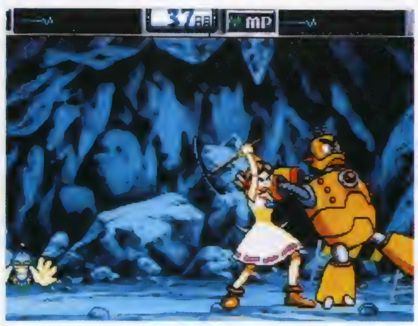
今回の目的はあくまでも自力クリア！　そのため、そのまんま攻略ではなく、ヒント集というものになっている。困ったときにちょっと見るというのが正しい使い方。

行きづまったら思い出せ！ キモに命じる3つの基本

先に進みたいけど、何をしたらいいかわからないと言う場合がきっとあるはず。その時のために役立つ基本をここで伝授しよう。まず第一は「行き詰まったらいろんな場所に行ってみる」こと。1つの場所で思うようにイベントが進まない！　という場合でも、ほかのイベントを進めていくといつのまにか問題が解決されていることも多いのだ。2つ目は「必要がないと思ったアイテムも使ってみる」こと。アイテムを使うことで新たなイベントが起こったりすることもあるからね。最後の3つ目は「できることは先に済ませておく」こと。職業登録を済ませておくことでイベントが進むことがあるからだ。これを覚えているだけでクリアは間違いなし！　それでもダメなら以下のデータを参考に。

先立つものはやっぱりお金 6つのバイトで稼ぐべし！

アイテムの買い物やジョゼットの充電など、暮らしていくには、物入りなもの。そのために必要なのがアルバイトだ。ゲーム中でできるバイトは6種類。この中でもチラシくばり、ウエイトレス、修理工員の3つはイベントが進むとなくなってしまうことがあり、ずっと続けることはできない。プロトン採掘員は資格を取るのも簡単なうえ、儲かるのでオススメだ。



○アルバイトをすれば、体力は減っていく。残りHPには注意しよう

ブルーランド島求人表

	●客の呼び込み	●チラシくばり	●ウエイトレス
			
仕事内容	映画館の客よせ	チラシくばり	料理運び、調理手伝い
資格	特に必要なし	特に必要なし	特に必要なし
給与	時給200コルロ	時給200コルロ	時給300コルロ
備考	若い女性希望	明るい方なら大歓迎！	料理ができる人歓迎！

	●修理工員	●漁師	●プロトン採掘員
			
仕事内容	船の修理手伝い	深海魚の捕獲	プロトン鉱石の採掘
資格	特に必要なし	船舶資格＋自分の船	ツルハシが振れること
給与	時給500コルロ	取れ高制	取れ高制
備考	やる気のあるヤツ求ム!!	経験者求む！	締め切り間近

　※このソフトはコントローラパックが同梱となります。



主要キャラクタのちょっと役立つデータを公開

ここでは登場する主要なキャラクタデータをまとめた。出現条件ヒントの「イベント」は、イベントを進めていくとそのキャラが出現することを、「アイテム」は特定のアイテムを使うことでそのキャラが出現することを表している。

キャラ名
出現条件ヒント

最初に出会う場所
よくいる場所
備考

ポッコ
イベント

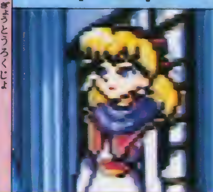
1番ピア
パイプ通路
カレンの居酒屋にお世話になっている男の子。ジェペット博士のことを知っているらしいが…

カレン
イベント

カレンの居酒屋
カレンの居酒屋
居酒屋の女主人。ジョゼットにいろいろアドバイスをくれるので、こまめに会いにいってみよう

アーノルド
イベント

ブルーランド各所
ブルーランド各所
自称は漁師の息子だが、何か訳ありっぽい少年。神出鬼没なので、気長に探してみよう

パール
イベント

職業登録所
人工島公園
ブルーランド市長の娘。アーノルドのことが好きらしい。見かけによらずやさしいところもある

サファイア
イベント

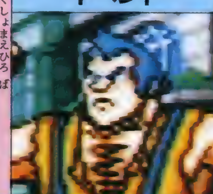
カレンの居酒屋
人工島広場
カレンの娘。父はシリコニアンに反抗する革命団のリーダー。格闘の腕のたつ、たのもしい女のコ

カッツェ
アイテム使用

1番ピア
ゴミ捨て場
魚を盗み、いつもフィッシャを泣かせているネコ。ごみ捨て場で子ネコといっしょに暮らしている

ジャイケル
イベント

役所前広場
役所前広場
大道芸一座の看板スターであり、映画スターでもある。とにかく踊りの得意な人です

ザンパーニュ
イベント

役所前広場
役所前広場
大道芸一座の座長。得意な芸はクサリちぎり。芸に自信をもっていて、挑戦者募集中とのこと

ガンテ
アイテム使用

ガンテ深海船修理場
ガンテ深海船修理場
深海船の修理の仕事をしているガンコなおじさん。人使いが荒いので、逃げだす者多数

フィッシャ
イベント

1番ピア
1番ピア
気のいい漁師のおじさん。ジョゼットにはいろんなことを教えてくれる優しい人だ

クララ
イベント

ブルーランドの森
人工島病院
ブルーランドの森で出会った病気がちの女のコ。以前からいつも森で遊んでいたらしい

クロヒゲ
イベント

人工島広場
人工島広場
クララの病気を治すためにやって来た有名なお医者さん。病気の原因がわからず悩んでいる

リュミエール
イベント

映画撮影所
映画撮影所
映画撮影所にいる監督さん。ただいま新作映画の主演女優を選ぶため、オーディションを開催中

グルメン
アイテム使用

カレンの居酒屋
カレンの居酒屋
世界一のグルメと呼ばれるシェフ。カレンにジョゼットの話を聞いてやってきたらしい

バトラー
イベント

空軍格闘場
空軍格闘場
ブルーランド市民をいじめるいけすかない軍人さん。女のコが相手でもいじめに手抜きはなし

ファーテル
イベント

あやしい裏通り
あやしい裏通り
あやしい裏通りで、空腹のために倒れていたおじいさん。助けるとあとで恩返しをしてくれる

ハーベン
イベント

空軍格闘場
空軍格闘場
シリコニアンに心酔している軍人さん。格闘の腕前はピカイチで、並の技では倒すことができない

漁師の3人組
イベント

カレンの居酒屋
カレンの居酒屋
シリコニアンに不満を持っている漁師の3人組。格闘場にもちょくちょく出没する





各ポイントごとに起こるイベントをチェック！

ブルーランド島の各ポイントでどんなイベントが起こるのかを紹介。イベントはすべてというわけではなく、主なものをピックアップしているので、残りは自分で探してみよう。イベント進行に関するヒントも少しだけ書いておいた。P.75のキャラクタ表とあわせて見てみると、さらに効果的。

メガフロート・ノアのイベント

人工島メガフロート・ノアで起こるイベントは“あいさつ”や“友だちと仲良くなる”といった人との触れ合いを大事にするものが多い。ジョゼットが一人前の女のコになるためのイベントがいっぱい。



どこに行くのも自由。いろんな場所でいろんな人と話をしよう

①映画館スッカラ座

ここではこれといったイベントは起こらない。とりあえず映画館で上映されている5つの映画はすべて見ておこう。映画を見るにはまず“国語の本”で言葉を覚えておくことを忘れないように。窓口のおばあさんに話しかければ、客よせのアルバイトもできるぞ。

出現キャラ


なし

映画を見よう！



料金は100コルロなので、5つ見たところでフトコロは大丈夫だね

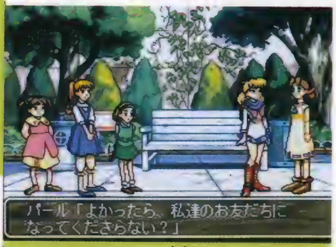
②人工島公園

ここにはパールとその友だちの女のコ3人組がいることが多い。イベント自体も女のコ同士の会話から出てくるたあいのないものばかりだ。友だちがどういうものかを教えてあげるときや、普通の女のコがどう振る舞うのかを覚えるには最適といえる場所だろう。パールたちのほかにもアーノルドがやってくることがあるので、ちょくちょく足を運んでみるといいぞ。公園に誰もいないときは、ジョゼットのアクビ姿を見ることができるので、ちょっと来てみるとのもいいかも。

出現キャラ

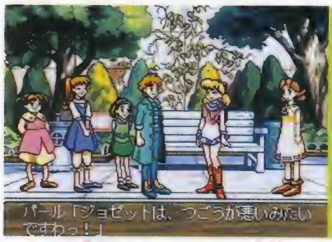

女の子3人組
パール
アーノルド

パールたちと友だちになる



最初はバカにされるけど、パールがいれば友だちになってくれる

アーノルドのおさそい



気になるのはパールの視線。でも海神祭に行くためにはガマン、ガマン

③カレンの居酒屋

最初にここで出会うのは、カレンの娘、サファイア。店の前で彼女とぶつかったあとにカレンと出会うことになる。あいさつイベントは1番ピアでフィッシャとあいさつを交わしていればOK。トレー運びのイベントはいきなり成功するときもあるけど、トレーを買って練習しておけば、より確実にこなせるぞ。テストのときはジョゼットの感情を落ちつかせておかないと成功しないのだ。グルメンは、料理を覚えれば出現する。出現後はトレー運びのバイトができなくなってしまうので注意！

出現キャラ


漁師3人組
グルメン
ポッコ
カレン

トレー運びのアルバイト



いきなり成功したからといって、次も成功するとは限らない

グルメン登場

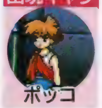


ここに至るまでには料理をマスターしないとダメ。料理の基本はやっぱり味ですね

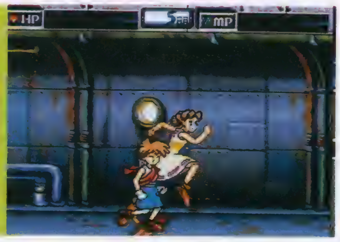
④パイプ通路

誰もいないことが多いが、1番ピアでポッコと会っていればイベント発生。ポッコがかけっこの勝負を挑んでくるぞ。かけっこは体力消費が激しいので、勝負の前に回復しておこう。

出現キャラ


ポッコ

ポッコとかけっこ



途中でHPがなくなって、修理中なんてこともある。HPはマンタンの状態で挑戦しよう

⑤1番ピア

まず最初にあいさつイベントでやってくることになる。フィッシャは、ブルーランドのことを教えてくれたり、ガンテを紹介してくれたりと親切な人なのだ。漁師のバイトをしたいなら、フィッシャから必要事項を聞く必要がある。ただし、職業登録所でバイトの登録をしておかないと話は始まらない。カッツェと初めて出会うのは、ゴミ捨て場ではなくここ。ポッコと初めて出会うの場所も同じくここだ。

出現キャラ


ポッコ
フィッシャ
カッツェ

ポッコとの出会い



なぜ「あかんべ」をしたかはわからないけど、広い心で許してあげようね

漁師への試練



漁師のアカシは海のなかにある貝ガラ。まずはドルフィン号の操縦をマスターしてから海中探索へGo！

⑥人工島病院



出現キャラ

始めは誰も出てこないのでさみしいが、ブルーランドの森でクララに会えば、病院のスタッフなどが出現する。ここでのイベントはクララの病気を治すことがメインになる。医学書とプロトン鉱石がポイント。

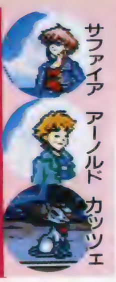
クララの病気を治療



病気の原因はプロトン採掘場。プロトンの発するエネルギーが怪しい

⑦人工島広場

最初にジェペット博士の回想イベントがある以外はほぼサファイアがいるだけ。カッツェと仲直りしていない場合には、サファイアは口をきいてくれない。サファイアと話がしたいなら、先にカッツェのイベントをこなしておくこと。人工島公園でアーノルドに誘われたら、ここに来て海神祭に直行になる。「翼がほしい…」という希望は、彼女をある場所に連れていってあげることで解決できるぞ。



出現キャラ

いざ、海神祭へ



公園での約束のあと、ここに来れば自動的に海神祭へ。イベント中にポーズは効かない

サファイアの悩み



翼といえば空を飛ぶために必要なもの。でもバードの羽じゃ、ムリだよね

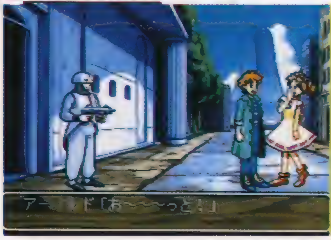
⑧女神セドナ・ブルー入口

ここで最初に起こるシリコニアン兵士とのかけあい漫才は、音でわかるイベントになっているので、TVの音を大きくしておくとグッド。アーノルドが出現する以外にはイベントはなし。

出現キャラ



アーノルドとの出会い



神出鬼没のアーノルド。ここではゲーム序盤で出会えるはずだ

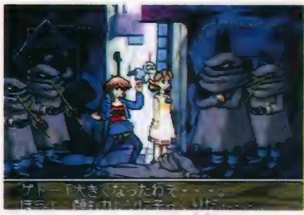
⑨あやしい裏通り



出現キャラ

パールに頼まれてここに来るまでは、イベントはなし。その後は格闘の稽古をつけてくれるファーテルがときどき現れるようになるぞ。

ゲドーの襲撃

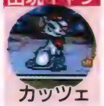


ここではサファイアが助けてくれる。最後に聞こえた謎の声の主は誰でしょう？

⑩ゴミ捨て場

1番ピアでカッツェと出会うまで、ここでは何も起きないぞ。1番ピアにカッツェが出現しない！とお嘆きの人は、あるアイテムを使ってみよう。ヒントはカッツェに関係あるもの。カッツェと仲直りした後は誰もこないし、イベントも何も起こらなくなる。

出現キャラ



カッツェと一悶着



悪いことをしたら、あやまるのは当然。相手がネコでもね

⑪2番ピア

ポッコ、アーノルドといったキャラがたま〜にやってくる。ジョゼットが質問をしてくる場合やイベントで自動的に戻ってくることが多いが、その場合、アーノルドは出現しない。たまには自分で2番ピアのポイントを選んで戻ってみよう。ちなみに…アイテムを床に放っておくと、ジョゼットが勝手に使ってしまうことがあるのだ。



出現キャラ



アイテムが使えるのは2番ピアだけ。めんどくさくても戻ってこよう

アーノルド現る



なんの前触れもなくやってくるアーノルド。なにやら怪しげな行動をとっているぞ

ポッコのゴメンね



カレンの居酒屋でジョゼットを怒らせたポッコがあやまりにくる。許してあげてね

⑫ガンテ深海船修理場

ガンテに会おうと思ったらまず2番ピアでフィッツシャさんに紹介してもらわないとダメ。そのためにはアイテムを使う必要があるのだが…。ヒントはメカ関連のもの。紹介してもらったら、ジョゼットがマジメに働くよう、アドバイスしてあげよう。このイベントが終わったあとは、修理工員のバイトはもうできない。1回のみのバイトなのだ。あと、ガンテはシーバが隠されている場所を教えてくれるぞ。この話を聞くにもアイテムを使うことが必要。何かわかるよね？

出現キャラ





普段は誰もいないので、とってもさみしい場所

ガンテのお手伝い



仕事は最後までやりとげないとね。逃げだしても再びチャレンジすれば大丈夫

秘密の場所は…



修理場にいきなりシリコニアン兵士がやってくるのだ！

ブルーランド本島のイベント

ブルーランド本島は、シリコニアンの本拠地だけあって格闘イベントなどのぶっそうなものもあるが、フェリー二座のイベントのような、華やかなものもあるのだ。



①プロトン採掘場

ここでは、宝探しのイベントが待っている。一本橋やガケを渡る場所があるので、ジャンプ力とバランスの能力が上がってから出かけよう。途中にいるモンスターは、つるはしで攻撃すれば撃退できる。落ちている鉱石で体力を回復できるぞ。

出現キャラ



なし

洞窟最深部にお宝発見！



ここに来る前に、必ず宝箱を開ける練習をしておこう

②ブルーランドの森

クララに出会うためのポイントは「歌」。ここで彼女と会ったあとは、人工島病院にお見まいに行ってあげよう。また、クララの病気を治すためのヒントはここにあるので、病院で一通りのイベントを見たら、ここに戻ってくるといいだろう。

出現キャラ



アーノルド　クララ

謎の歌声は誰？



謎の声を聞いた後は、お歌のレッスン。何度も練習しよう

③映画撮影所

女優になる！という一大イベントを体験できるのがここ。オーディションが始まる条件は映画をたくさん見て勉強することだ。オーディションは2回に分かれている。1回目突破のヒントはモップと洗濯機。

出現キャラ



リュミエール

ジョゼットが女優に！

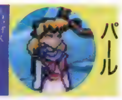


2回目のオーディションは恋の演技。気になる男の子といえば…

④職業登録所

初めにここに来るとパールがやってくる。それ以降パールに会いたい場合は人工島公園に行ってみるといい。パールと会ったのちには職業登録ができるようになっているので、初めのうちにすべての職業を登録しておこう。それ以外のイベントはなし。

出現キャラ



パール

意外なところで意外な人と出会うものだね。後ろの機械は使えないみたい

パールとの出会い



⑤役所前広場

フェリー二座のショー開催のイベントがメイン。チラシくばりのバイトはショーが始まるとできなくなってしまうぞ。最初のクサリちぎりはウデの力がつくアイテムを使えばOK。プロトン採掘場のバイトでもウデの力は鍛えることができるので、お金も儲かって一石二鳥！

出現キャラ



ジャイケル　サンバーニュ

話しかけようと思っても、誰も振り向いてくれないことも。でも、メゲるな！



ジャイケルはオルゴールを使ってダンスの練習をしていたという話



ノリノリでダンス

クサリちぎりに挑戦！



さあ、ジョゼットはクサリをちぎれるか？　自信はあったみたいだけど

⑥空軍駐屯地

ブルーランドの総督がやってくる以外にはこれといって何もないところ。パールに会って総督の話を聞いてから来るように。イベントが進むにつれ、ここにいる2人の兵士の会話が変わることがあるので、聞いてみるのもおもしろいぞ。

出現キャラ



なし

パールが言っていた、新総督到着のイベントがこれ。総督の顔は見えないが…

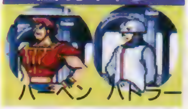
新総督就任



⑦空軍格闘場

島の中でも一番ぶっそうな場所。ここではバトラー、ハーベンの2人の兵士と闘うハメになる。対バトラー戦はジョゼットの能力が上がっていれば大丈夫。対ハーベン戦では格闘技の免許皆伝になっていないと勝てないぞ。闘う前に体力の回復は忘れずに。

出現キャラ



ハーベン　バトラー

十分強くなってからでないと、ムダ骨。修理のお金もかかっていいことナシ！

VSシリコニアン



⑧？

ここは唯一最初から行けない場所。ガンテさんにここの話を聞くことが必要だぞ。シーバの操縦で気をつけることは、空中要塞やほかのシーバにぶつからないようにすること。おまけ…シーバをたくさん撃ち落とすと、いいことがあるみたいだぞ。

出現キャラ



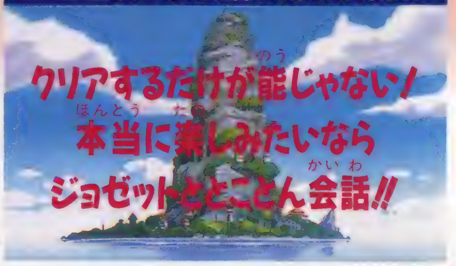
なし

シーバ発見！



シーバの動きは慣性が働くので、3Dスティックは浅めに倒そう

ジョゼットと会話したい人向け



ゲームを早くクリアして、感動のエンディングを見るのも結構。でも、それだけじゃあ『J2』を完全に遊び尽くしたとは言えないぞ。何が足りないのか? それは「ジョゼットとの会話」。ゲームに関係ない部分でジョゼットに話しかけ、いろんな反応を見てこそ本当の『J2』が見えてくるのだ!

本で知識を吸収する これで会話の種類も豊富に

会話を楽しもうと思ったら、まずはジョゼットのお勉強から始めよう。勉強と言えば"本"。"国語の本"から始まって、"百科事典"など、本と名の付くものはすべて読んでおこう。これでジョゼットの会話内容が豊富になるのだ。

本を読むとMPが減ってしまうので、連続で読ませるのは避けたいところ



たまにはジョゼットにイジワルしてみよう

ジョゼットの質問についつい体裁のいい答えばかりしていないだろうか? それでも悪くはないが、それだけではジョゼットの数多くの反応を見ることはできないぞ。こりゃマズイ! と思うような答えをしても、エンディングが見られなくなるような事態にはならないので安心を。うまくいけば、左の写真にあるような、ジョゼットのけなげな行動が見られるのだ。でも、アフターケアは忘れずに。

「私とのコミュニケーション、楽しい?」の質問に×を選ぶと…



道具を使えば占いも覚えちゃう!

アイテムを使うことでもさまざまな反応を見せてくれるジョゼットだが、その中でもとっておきのものを紹介。"占い"と"お話アドベンチャー"だ。どちらも左の写真のアイテムを使えばいつかできるようになる。アイテムを使わないものでは"クイズ"や彼女との相性(?)をためす"テレパシーごっこ"なんてものもあるぞ。



よくない本を読めばこんなことができる



水晶玉は高いけど、占いには必要だ

おまけイラストをちょっぴり発見!

本誌9号で発表した表紙候補イラストのほかに、実はもう3枚のイラストがあったのだ! そのままにしておくのはおしいので、今回の発表となったわけ。ちなみに、表紙コンテストで1位になったイラストは今号の付録のポスターになりました。表紙より大きく描かれたポスターのほうがうれしいでしょ?

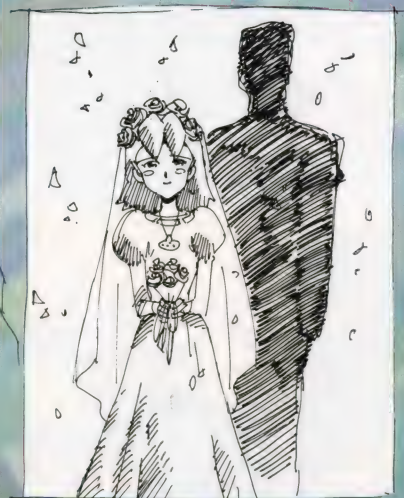


いかにもクリスマスといったイラスト。メルヘンな感じがいいよね



9号で、すみのほうにあったイラストがこれ。応募ハガキの中には「これが一番」との声も

ゲームの中にはこんなイベントはありません。あくまでおまけってことで…



パーフェクトなゴールフラッグの立て方を伝授!!

ポイント攻略!

SUPER DONKEY KONG 3 謎のクレミス島

スーパードンキーコング

いよいよ発売された、期待のアクションゲーム『スーパードンキーコング3』。今回は、エリア1から2まで、より完璧にステージクリアするための攻略法を解説する。

任天堂

発売中 6800円

SFC アクション 32M

バックアップ（最大3）

エリア1 オランガタン湖 コイン入手法とチームアップテク

ここでは、エリア1にある攻略が必要な5つのステージと、ボスの倒し方を解説。併せて、基本的なテクニックも紹介していく。これを参照し、各ステージにある重要な3つのコインを入手するのだ。

完璧なゴールフラッグには3つのコインが必要

完璧な旗を立てる条件とは、DKコイン1個と、ボーナスゲームをクリアして入手できるボーナスコインを2個入手することだ。





⇔3つのコインを入手すれば、上の旗になる。完璧なゴールフラッグで全ステージクリアを目指せ

投げたパートナーの着地地点を調節

通常のジャンプや、ディクシーのポニーテールスピンで飛んでも届かない場所には、貴重なアイテムがあったり、DKコインやボーナスゲームができるボーナスバレルがあったりする場合が多い。このような場所には、ディクシーをチームアップで投げることで、行くことができるぞ。



⇧ディンキーを操作し、ディクシーをチームアップで十字ボタンの上を押しながら投げる

十字ボタンの左右でコントロールしよう



⇧後ろ側へ投げたり、長めに十字ボタンを押すことで多少遠くまで飛ばせるのだ

隠された洞くつでバナナバードを救出

今回、加わった謎解きのひとつとして、隠された洞くつに捕らわれたバナナバードの存在がある。このバナナバードは、洞くつ内にある4つの水晶（コントローラのA、B、X、Yのボタンに対応）の光った順番のとおりに、ボタンを押すことで助けられるのだ。



⇧クレミス島の全体マップ。ファンキーのボート小屋の右上の砂浜に洞くつがあるぞ



⇧エリア1のマップ。マップ中央の湖を泳ぎ、橋をくぐった先の砂浜に洞くつがある



⇧ボタンを押して順番通りに水晶を光らせろ

湖のほとり

ここからは、各ステージにある3つのコインの入手法を紹介。出てくる順番のとおりに並べてあるぞ。すべて入手してクリアしよう。

ボーナスコイン①

床下にあるボーナスバレル。ここへは、チームアップでディンキーを投げて床を壊すと行けるぞ。



このひび割れた床をめがけてディンキーを上に放り投げよう

十字ボタンでディンキーの落ちる地点を微調整しておく

DKコイン

先のボーナスバレルの直後に、DKコインを盾にしたコインという敵キャラがいる。これを倒せば、DKコインを入手できるのだ。



後ろの壁にタンクを当てて跳ね返すことで倒せるぞ

ボーナスコイン②

K・O・N・Gの文字パネルがある場所のうち、Nの文字パネルがある場所には床に切れ目があり、下へ降りることができる。降りたあと右へ泳いでいくと、ボーナスバレルのある場所へ行くことができるぞ。

このNの文字パネルのところを降りよう





右へ泳いでいくと、ボーナスバレルがある



ロープの上下に出現するバナナ。ロープからすばやく降りれるかがポイントだ

シャッターをかけぬけろ!

このステージは、天井からぶら下がっているレバーを引くと、道を塞いでいたシャッターが開くしかけのあるステージだ。

ボーナスコイン①

最初の道が分岐している地点をロープを登らず左へ進むと、ボーナスバレルのある場所へ行ける。チームアップが必要な場所なのだ。

この分岐でロープを登らずに、通路を左へと進んでいこう



ディンキーを上へ投げてレバーを引かせ、シャッターを通ろう

ディクシーのポニーテールスピンを使え!

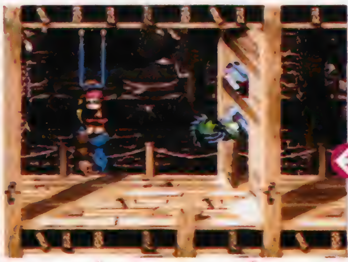


ボーナスコイン②

コンティニューバレルの先にロープを登る地点がある。このロープを登ると分岐があり、これを右へ行くとボーナスバレルがあるぞ。

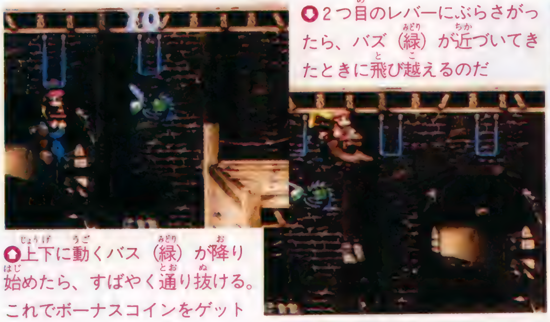
ロープを登ったら右へ進もう。この先に、バズ（緑）とレバーがあるぞ





レバーを引いてシャッターを開ければ、その先にボーナスバレルがあるんだ

2つ目のレバーにぶらさがったら、バズ（緑）が近づいてきたときに飛び越えるのだ



上下に動くバズ（緑）が降り始めたら、すばやく通り抜ける。これでボーナスコインをゲット

DKコイン

Gの文字パネルのあと、縦穴に落ちる場所がある。ここの縦穴の中間地点に左側へ行ける場所があり、その先にDKコインを持った敵キャラのコインがいるのだ。



Gの文字パネルの先に、この縦穴の場所がある。ディクシーのポニーテールスピンでゆっくりと降りよう

縦穴の途中に、この横道がある。ポニーテールスピンで飛ぶ軌道を修正して、ここに降りるのだ





レバーを引いて、まずはコインの上にあるシャッターを開ける。そこに鋼鉄製タンクを投げ込めば…

コインを倒してDKコインを入手



ながれにさからえ

ほとんど、水の中を進んでいくステージ。3つのコインのうち、ボーナスコイン②の場所だけは、ちょっとしたテクニックが必要。

DKコイン

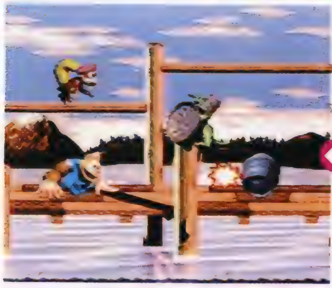
スタート地点近くにいる敵キャラのコインが、DKコインを持っている。屋根の上にある、鋼鉄製タンクで倒せば入手できるぞ。



ディクシーをチームアップで放り投げて、屋根の上に着地させる



これでスタート地点の屋根の上にある鋼鉄製タンクを取れるのだ



タンクを後ろに投げ、跳ね返りで倒せ！

ボーナスコイン①

Oの文字パネルのある場所から水中に入ると、左側にエンガードのアニマルバレルがある。このバレルでエンガードに変身して右へ進むと、敵キャラが行く手を塞いでいる。これを倒せば、ボーナスバレルのところへ行けるのだ。



ここにあるアニマルバレルで変身だ



敵キャラを倒し、ボーナスバレルの場所へ



中央の敵キャラに当たらなければOK

ボーナスコイン②

赤い色をした虫の敵キャラが2匹いる場所がある。まずは、この敵を踏んで上の足場に行くことが重要。この足場から、ディクシーのポニーテールスピンかディンキーの水切りジャンプで、ボーナスバレルのある右側の足場に行こう。



虫を階段代わりにして右上の足場へ



足場をめいっぱい使って水切りジャンプすれば、右の足場へたどり着ける



ここもディクシーを使うと、比較的楽

スリップスリップ

全体が雪に覆われているステージ。屋根の上や道のくぼみでツルツルすべっている。敵キャラのコブルの動きに惑わされるな。

ボーナスコイン①

道が下りになっている場所の空中に、ボーナスバレルが浮いている。ディクシーのポニーテールスピンを使えば、ここに届くぞ。



ボーナスバレルが初めから見える。ポニーテールスピンで楽々とたどり着くことができるぞ



ポニーテールスピンで、4匹のコブルを踏んでいこう

DKコイン

DKバレルのある場所の先に、敵キャラのコインがいる。そばにある鋼鉄製タンクで倒して、DKコインを入手しよう。



その場にある鋼鉄製タンクを、コインの後ろの坂に向けて投げると倒せるぞ

ボーナスコイン②

Nの文字パネルのある場所の先に、屋根の上でツルツル滑っている敵キャラのコブルがいる場所がある。ここでコブルを踏み、向かって右側の屋根の上空へジャンプすれば、隠れていたボーナスバレルに入ることができるぞ。



この屋根の上にコブルが2匹いる場所で…



コブルを踏み台にしてボーナスバレルへ

ディクシーで踏め！



ここもディクシーのポニーテールスピンで上から踏んでいけば、楽々とクリア

こわがりエリー

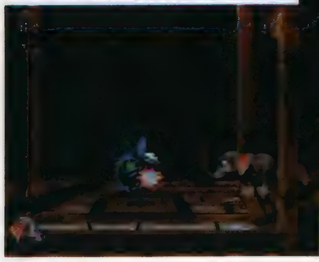
このステージは、アニマルフレンドのエリーに変身して進んでいく。こまめにバレルを取ってきて、敵キャラのネズミを倒していこう。

ボーナスコイン①

床に扉があり、その上に敵キャラのバズ（緑）がいる。このバズを倒して床の扉に入れば、ボーナスバレルに入れるぞ。



バズ（緑）を飛び越えて、その先にある鋼鉄製タンクを取ろう



鋼鉄製タンクでバズ（緑）を倒し、ジャンプして床の扉を開けて入ろう



4匹のバズ（緑）に、タルをぶつけて倒せ

DKコイン

DKバレルのある場所を少し右に行くと、敵キャラのコインがいる。このコインを近くにある鋼鉄製タンクで倒せばいいのだが、壁がジャマ。倒すには、ちょっとしたテクニックが必要だぞ。



鋼鉄製バレルを取って、上下に動く足場へ



右へジャンプして、壁の上にある穴へ鋼鉄製タルを投げ込もう

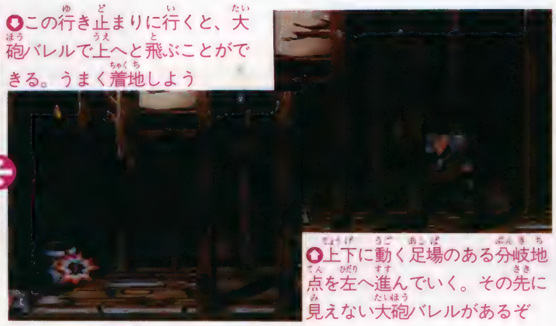
穴に投げ込め！



コインを倒せる。DKコインを取ろう

ボーナスコイン②

道が分岐している地点を左へ進むと、見えない大砲バレルがある。これで上の足場に飛び乗り、バズ（緑）を鋼鉄製タンクを落として倒せば、ボーナスバレルに入れる。

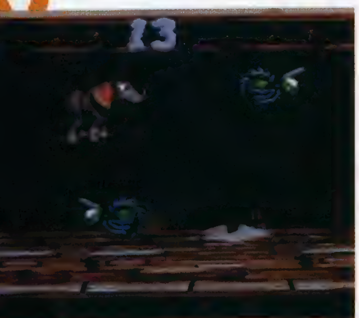


上下に動く足場のある分岐地点を左へ進んでいく。その先に見えない大砲バレルがあるぞ

この行き止まりに行くと、大砲バレルで上へと飛ぶことができる。うまく着地しよう



鋼鉄製タンクを吸い寄せて下に落とし、バズ（緑）を倒して降りよう

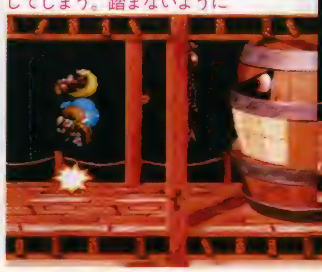


回転しているバズ（緑）を一匹ずつ飛び越える。あわてて飛ぶな！

きょだいタル ボス ベルチャ

このエリアのボスは、巨大な木のタルの姿をしている。しかも、口から普通のタルを吐き出しながら近づき、ディクシーたちを後ろの穴へ落とそうとする。ボスの吐き出す普通のタルの中には、虫の敵キャラが入っている。普通のタルをディクシーたちが1回踏むと、虫が出現してくるのだ。この虫を再度踏めば気絶してひっくり返るので、これを持ってボスの口の中へ投げ込もう。ボスを後ずさりさせることができるので、これを繰り返して後ろにある穴へ落とせば、ボスを倒すことができる。これで次のエリアに行くことができるぞ。





3回続けて踏んでしまうと、虫まで倒してしまう。踏まないように

ボスが吐き出した普通のタルを2回だけ踏むことで、虫を捕まえられる

この高さで口に投げ込め！



虫を持ったらジャンプし、写真の位置ぐらいにきたらボスの口めがけて投げ込もう。口の中に入れる以外は、ボスに対して効果がないのだ

エリア2
クレムウッドの森
コイン入手法とアニマル活用テク

ここからは、エリア2にあるクリアが必要な5ステージの攻略法を紹介していく。ここでも3つの重要なコインを入手していくのだが、エリア1に比べてかなりのテクニックが必要。そこで、このエリアで重要になってくるテクニックも併せて紹介するぞ。

ディンキーの対空基本テク

このエリアでは、跳ねる敵キャラが数多く現れる。ディクシーでもタイミング良く踏んでいけば問題はないのだが、それよりはディンキーのローリングアタックを使っていくほうが楽に倒せるぞ。

ゴロゴロアタ〜ック!



着地を狙ってローリングアタック攻撃を

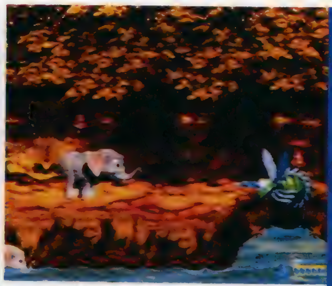
水を自由自在に撃ち分けろ

エリーの特徴のひとつに、Lボタンで水を吸ってストックし、Rボタンで敵キャラに水を飛ばすものがある。通常は横に飛ばすのだが、十字ボタンの上を押しながらだと、ナナメ上へと飛ばせるぞ。

水辺でLボタンを押すか、水中を泳ぐことで、最大7発分ストックできるぞ



横方向へ撃つ



ナナメ下にいる敵キャラにも当たるぞ

ナナメ上へ撃つ



十字ボタンの上を押しながら撃とう

タルのシールド

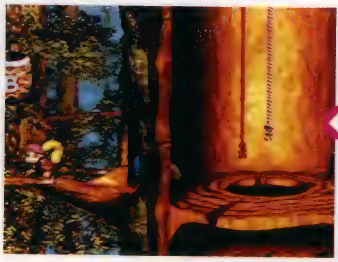
このステージに出てくるサルが投げてくる石は、チョンチョンといった微妙な操作で、タルに隠れて避けるようにしよう。

ボーナスコイン①

幹の中にTNTバレルのある場所がある。このTNTバレルを持って左の壁に行くと穴が開き、ボーナスバレルのある場所に行ける。



右に置いてある、このTNTバレルを持って、左側へジャンプしよう



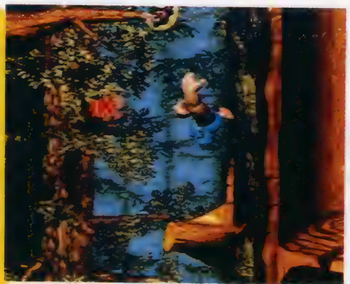
TNTバレルが爆発して穴が開く。そこを通ると目の前にボーナスバレルがあるぞ



慌てず、1匹ずつ石を回避しよう

DKコイン

コンティニューバレルの先に、DKバレルのある場所がある。ここでチームアップを使い、ディクシーを上に放り投げよう。これで画面外の枝のところへ行くことができ、そこにDKコインを持っている敵キャラのコインがいるのだ。



この場所で、ディクシーを放り投げろ!

チームアップで



ディクシーを誘導して、画面外の枝に着地したら、枝を足場に登っていこう



鋼鉄製バレルを転がせば、簡単に倒せるぞ

ボーナスコイン②

2つ目のTNTバレルに触れると左側の壁が壊れ、幹の外側を登っていける。登った先からポニーテールスピンで右側へ飛ぶのだ。



左に置いてあるTNTバレルに触れるだけで、爆発するぞ



枝を登っていくと、この場所に着く。ここからジャンプ



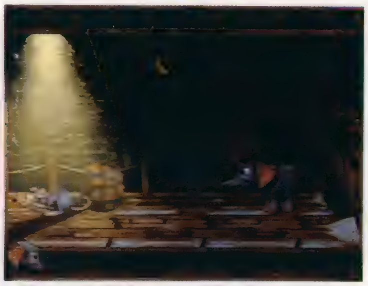
そのままポニーテールスピンで、ずっと右側へ飛んでいこう



3匹のサルの投げる石のあいだにバナナが出現。中央のサルの石にだけ注意を

離れた場所のバレルを吸い寄せろ

象のエリーに変身したとき、止まった状態でYボタンを押すと、いきおいよく鋼鉄製タンクなどを吸い寄せることができる。これも場面によってはかなり重要なのだ。


敵キャラが邪魔なときも吸い寄せてから…


そのタルをぶつけることができる


これで通れるようになる場所もあるのだ

水面にバレルを落として足場に

Yボタンで持った鋼鉄製タンクなどは、十字ボタンの下を押しながらボタンを離すことで、落とすことができる。


まずは、近くにある普通のタルか鋼鉄製タンクを持ってきて…


水辺で十字ボタンの下を押しながら、押していたYボタンを離せばいいぞ


水面に落として、このように足場になった

リバーサイドレース

このステージには、小さな虫の集まりがディクシーたちを追ってくる。この虫の集まりをジャンプなどで避けつつ、3つのコインを取りにいくことになるのだ。

ボーナスコイン①

2番目の水たまりの場所で、助走をつけながらディンキーの水切りジャンプで進んでいくと、ボーナスバレルのある場所に行ける。助走が不十分だと届かないぞ。


この場所で、助走をつけながら水切りジャンプを決める


うまく着地したら、右へ進もう。ボーナスバレルがそこにあるぞ


ディクシーを使ってバナナを取れ

ボーナスコイン②

コンティニューバレルのあと、バズ（赤）が2匹いる場所がある。ここの水中には、無敵バレルがあるので、無敵状態になりバズ(赤)を踏み台にして登っていこう。


バズ（赤）が2匹いる場所の水中で、無敵バレルに入ろう


無敵状態のときに、バズ(赤)を踏んで右上へ行く


右に進んでいくと、ボーナスバレルがある場所に行ける


ディンキーのローリングアタックで倒そう

DKコイン

Gの文字パネルを取ったあとに水の中から出ることになる。ここの水たまりを左側へと、ディンキーの水切りジャンプをすると、DKコインを持ったコインがいる。ほかと同じように倒せばOKだ。


虫の集まりを避けつつ、ここからUターン


助走をつけつつ水切りジャーンプ！

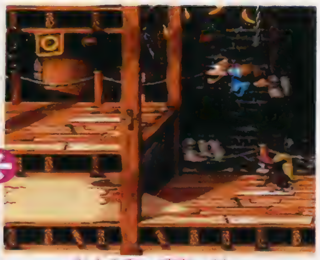

近くにある鋼鉄製タンクを、敵キャラのコインの後ろ側へと投げればOK

スクイールホイール

ホイールには、中にいるネズミを倒しても倒さなくても、上へと乗ることができる。その先に隠しアイテムがある場合があるぞ。

ボーナスコイン①

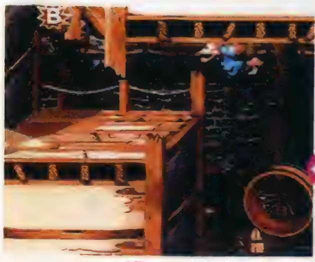
ロープが吊り下がっている分岐のところを左へ進む。その先にあるホイールに乗って左上へと進むと、ボーナスバレルがあるのだ。



ここの分岐地点を左側へ進んでいこう。その先にある鋼鉄製タンクを取るのだ



上下に動く足場からホイールの中にいるネズミを倒し、ホイールの上に乗ろう



ホイールから左へジャンプすれば、ボーナスバレルのある場所へと行ける



2つのホイールを足場にして星を取ろう。ポニーテールスピンを活用するのだ

ボーナスコイン②

コンティニューバレルの先に、ホイールが2つある場所がある。ここをチームアップで渡っていくと、ボーナスバレルの場所へ。



ネズミを倒してホイールに乗り、またネズミを倒してホイールに乗る。あとは…



右の通路へとジャンプし、そこからさらに右へ進んでいくと、ボーナスバレルがあるぞ



2つのホイールの上をジャンプする。ディクシーを使おう

DKコイン

Nの文字パネルの手前に、2匹のバズ（緑）がホイールの周りを回っている場所がある。ネズミとバズ（緑）を倒してホイールに乗れば、チームアップでDKコインを持つコインのいる場所に行ける。



まずは、バズ（緑）とネズミを倒して…



ホイールに乗り、そこからチームアップでディクシーを通路へ飛ばすようにしよう



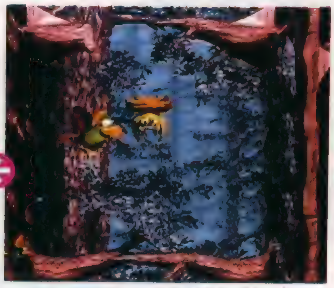
鋼鉄製タンクを取り、敵キャラのコインの後ろの壁に投げ、跳ね返りで倒そう

ジャンピングスパイダー

木の幹の中を進んでいくコース。途中、オウムのスコークスに変身できるアニマルバレルがある場所がある。クモが跳ねた頂点で飛べるようにならないとダメだぞ。

ボーナスコイン①

オウムのスコークスに変身し、そのまま上へと飛んでいく。バズ（緑）を1匹倒すだけで、ボーナスバレルのある場所に行ける。



オウムのスコークスに変身。上へ飛ぼう



ここのバズ（緑）を倒して左に行こう



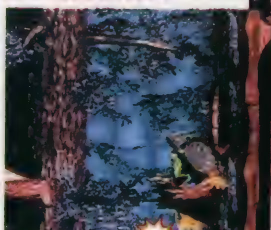
バズ（緑）の四方に現れるバナナを取るだけ。あわてずに取ろう

DKコイン

コンティニューバレル後、2匹目の跳ねるクモが跳ねきったところからジャンプし、チームアップでコインのいる場所へ行くのだ。



このようにジャンプしつつ、ディクシーを上へ放り投げろ



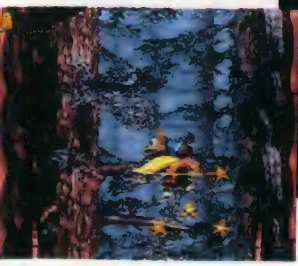
コインがいるので、鋼鉄製タンクを投げて倒そう

ボーナスコイン②

鳥の敵キャラのスイーピーが襲ってくる場所の先、跳ねるクモが1匹いるところを下に落ちると、ボーナスバレルに入れるぞ。



コンティニューバレルの先にある、この場所を下へ飛び降りよう



ディクシーのポニーテールスピンを駆使しよう

おりこうエリー

ここも象のエリーに変身して進むステージ。重要な場所にいるバズ（赤）を、TNTバレルで倒すことがポイントになっている。

ボーナスコイン①

タル大砲で向こう岸へ着いたら、ナナメに水を撃って敵キャラの鳥を倒すと、TNTバレルが落ちてきてバズ（赤）を倒せるぞ。


○タル大砲で飛んだあと、ここから水で上の鳥を撃ち落とそう

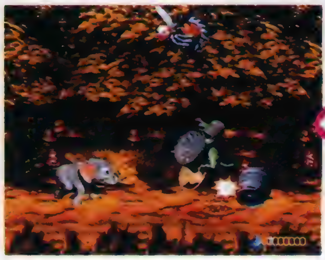

○撃ち落とした鳥からTNTバレルが落ちてきて、バズ（赤）を倒せる


○タルを２～３個、すばやく置いて足場に

DKコイン

くぼみにいる2匹のバズ（赤）を飛び越えたら、その下にある鋼鉄製バレルを吸い寄せる。これをジャンプしながら投げ、敵キャラのコインを倒すのだ。


○バズ（赤）下の鋼鉄製タンクを吸い寄せ


○ＤＫコインを持つコインの後ろの壁をめがけて飛ばす。跳ね返りで倒すのだ

ボーナスコイン②

水中にボーナスバレルが見えるけれど、エリーに変身中だと水中に潜れないため、ボーナスバレルへたどり着けない場所がある。ボーナスバレルに入るには、まずもう少し先に進むと出てくる赤い虫2匹をやり過ごし、その虫を踏み台にして水中にダイブするといい。


○途中で見えるのだが、エリーだと入れない


○２匹の赤い虫を、この位置でやり過ごす


○先ほどの赤い虫は、この地点に止まっている。この虫を踏み台にして登ろう


○２匹目の赤い虫を踏み台にしてジャンプしたら、そのまま水中へダイブ！


○あわてなくても時間に余裕があるぞ

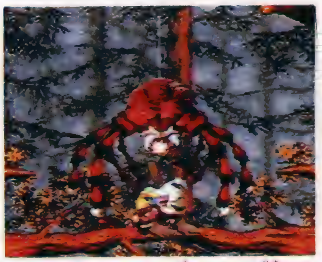
きょうふのどくグモアーリック

ボスの弱点は頭。ここにタルを4発当てると倒すことができる。タルの出現する場所は、1つ目がボスの背中、2つ目以降は右上の枝。どちらもボスの背中に乗って取りにいくことになる。ボスの行動はダメージにより2段階に変わるので、その対処法を解説しよう。

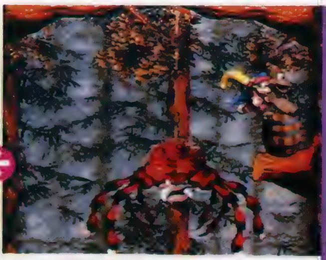
1HITまでは

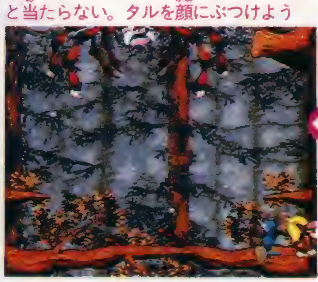

○まずは、ボスの背中にあるタルを取りにいこう。足にだけは触れないように


○左に大きくジャンプして、ボスの足に当たらないように降りるのだ

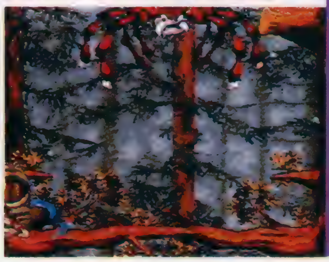

○ディクシーにタルを持たせて、迫ってくるボスの顔にタルをぶつけるのだ

2HIT～3HITまで

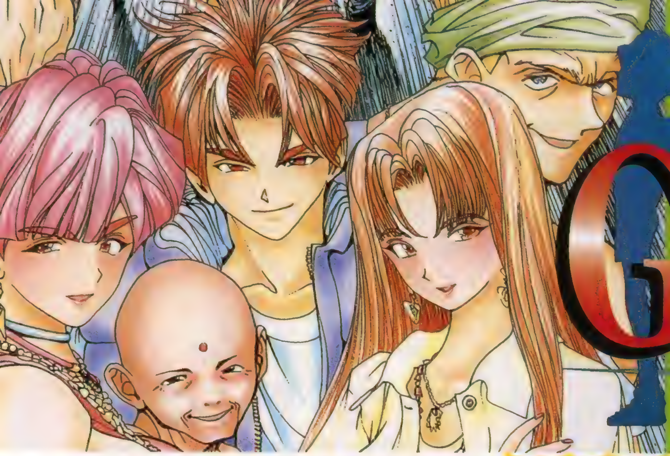

○ボスが下に降りてくる2回目のときに、ここからボスの背中を利用しタルを取る


○ボスの吐き出す弾は、この位置にいると当たらない。タルを顔にぶつけよう

4HITでトドメ


○同じようにタルを取ったなら、今度はここにいてボスの吐き出す弾を回避


○左、右、左とボスの吐き出す弾を避けつつ、ボスの頭にタルをぶつけるのだ



エイリアンを倒して世界に平和を取り戻せ！

Growth or devolution

GOD

目覚めよと呼ぶ声が聴こえ

イマジニア

12月発売予定

7980円

SFC　ロールプレイング 24M　バックアップ(最大3)

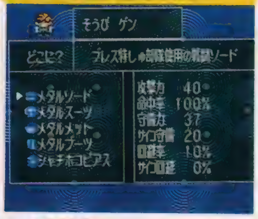
サイコ能力やチャクラを駆使して戦え

劇団「第三舞台」の主催者、鴻上尚史が製作総指揮を務めている、近未来を舞台にしたRPG。突然襲来したエイリアンの進攻をくい止めるために、主人公が多彩な能力を使って戦いを繰り広げるぞ！

各キャラに適合した武器を使って戦う

基本攻撃はナイフや銃などの武器を使って行う。火器の知識がないキャラは銃を扱えない、力のない女性キャラは重い武器を使えないというように、装備可能な武器はキャラごとに異なっているぞ。

武器を装備！



武器装備画面。主人公は剣系の武器を装備することができる



銃火器を扱えるキャラは限られている

MP消費で繰り出すサイコ能力

主人公たちは成長すると「サイコ」と呼ばれる超能力を使えるようになる。サイコには攻撃系、回復系、攻撃補助系などが用意されており、どれも大きな効力を持っている。ただし、繰り出すためにはMPを消費しなくてはならない。



超能力を使ってモンスターを攻撃する

おもなサイコ能力

ホールド



一定時間、敵のサイコ能力を封じることができる

サンダー



雷を相手の頭上に落としてダメージを与える

サイファ



地中から炎を巻き起こして敵にダメージを与える

神の石に触れると発動するチャクラ

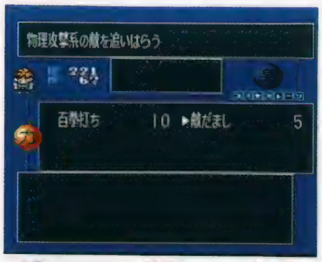
主人公たちは「チャクラ」と呼ばれる不思議な力を身につけている。チャクラには気、知、癒、霊、陽、楽、力の7種類が用意されており、それぞれにさまざまな技が設定されている。強力な威力を持つチャクラの技は、マップ上のどこかにある神の石に触れてから、敵を倒すと手に入る石「コスモストーン」を各チャクラに一定量ためると繰り出せるようになるぞ。



神の石に触れた後、使用したいチャクラを選択する。そして敵を倒して…



コスモストーンを一定量ためると、そのチャクラの技を使えるようになる



技はチャクラを装備しないと繰り出せない。装備できるチャクラは1つだけだ

おもなチャクラ

でかでか



楽のチャクラ技。実体化させた叫び声を敵にぶつけて攻撃する

百拳打ち



力のチャクラ技。無数のパンチを繰り出して大ダメージを与える

サンドメタモ



陽のチャクラ技。砂と同化して回避率を上げながら砂嵐で攻撃する

アナライズ



知のチャクラ技。出現した敵の詳しいデータを知ることができる

一人旅から始まるエイリアンとの激しい戦い

自転車に乗り北海道を目指して一人旅を続ける主人公の小学生ゲン。彼は旅の途中で立ち寄った村で、ガキ大将から近くの山に現れるお化けを退治してくれと頼まれる。さっそくその山に向かったゲンは、山頂にある洞窟でお化けの正体、コウモリの化け物を発見！ ビニールバットを武器にして、なんとか退治することに成功する。



山頂の洞窟を探索していると喋るコウモリが現れる。こいつがお化けの正体だ

主人公と序盤に登場する仲間たち

ダン・キチ



剣の達人。主人公にさまざまな必殺技を伝授する

ゲン



正義感が強く純粋な好奇心にあふれている主人公

ミナ



エイリアンに操られていたまじめで控えめな少女

ヒース



エイリアン討伐のために派遣されたアメリカ人

地球がエイリアンに進攻された!?

洞窟を出ると突然上空にUFOの編隊が現れて、付近の町を攻撃し始めた。ゲンはその爆風に巻き込まれて気絶してしまう。そして目が覚めると、彼は青年の姿になっていた。なんとゲンは爆風に巻き込まれた後、記憶をなくしたまま10年間も生活していたのだ。

UFO出現！



無数のＵＦＯが頭上を通り過ぎていく



気がつくと10年の歳月が経っていた…

ツクバネ山で神の石を発見！

「ブレス」と呼ばれる超国家レベルのエイリアン抵抗組織に所属していたゲンは、本部基地のクロワゼット博士の依頼を受けて、基地のそばにあるツクバネ山の調査に向かった。そこで彼は神の石を発見し、チャクラの能力に目覚める。



基地のそばにあるツクバネ山を探索する



山の洞窟に入ると手ごわい敵が次々と現れる。体力に注意しながら戦おう



山頂の地下洞窟の奥で神の石を発見！

襲撃された基地からネオコウベの町へ

ツクバネ山の調査から戻ったゲンが見たものは、エイリアンの襲撃によってメチャクチャに破壊された本部基地であった。そして彼は、崩れかけた部屋の中でクロワゼット博士を発見する。しかし博士は、ネオコウベの基地に向かえと言い残して息絶えてしまう…。



山から戻ると、ブレスの本部基地がエイリアンに襲撃されていた

ネオコウベに行けと言い残し息絶える博士



西へ…



ネオコウベを目指してひたすら西へ…

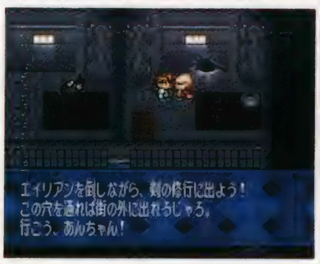
ミヤアタウンの牢屋から脱出！

ネオコウベの基地に向かっていたゲンは、途中で立ち寄ったミヤアタウンでエイリアンに間違えられ、牢屋に放り込まれてしまう。しかし隣の牢にいた剣の達人ダン・キチの協力を得て、なんとかそこから脱出することに成功する。



ミヤアタウンの自警団に捕まってしまう

牢屋の中でダン・キチに出会う。彼が剣を振ると、牢屋の壁に大きな穴が…





裏通りを通ってミヤアタウンを脱出！

新しい要素が加わって帰ってきたナムコの名作4本+1



ナムコギャラリー VOL.2



ナムコ

13色対応 GB | バラエティ 4M

11月29日発売予定 3980円

ハイスコアを取ってごほうび画面を見よう

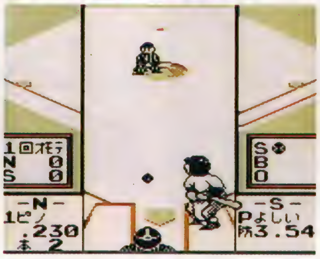
収録されているゲームには、それぞれランキングが設けられている。このランキングの成績がいいと、ボーナスグラフィックが表示される。ランキングは、各ゲームごとに金賞、銀賞、銅賞があり、この賞の数でボーナスグラフィックが変化するのだ。

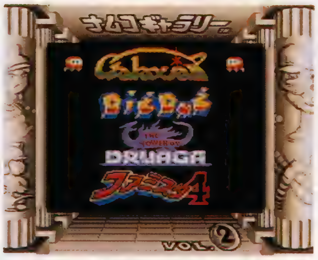
金賞を狙え!!



金賞カップが全部そろうと、ごほうびのグラフィックを見ることができるぞ

「ファミスタ4」の画面。がんばって勝ちぬいて金賞カップを目指そう





ナムコの名作ゲーム4本から選んで遊べる。どれから遊ぶか迷うよね

敵に空気を入れて破裂させよう

ディグダグ

地中にはびこるプーカ、ファイガーなどのかわいいキャラをポンプで破裂させたり、岩の下じきにしたりして全滅させればステージクリアだ。先のステージにいくほど敵が増え、スピードも速くなるので注意が必要だぞ。



炎をよけろ!



ファイガーの動きが止まったら注意しよう。炎を吐く前ぶれなのだ

タイミングを見計らって岩を落として、敵をまとめてつぶしてしまえ!



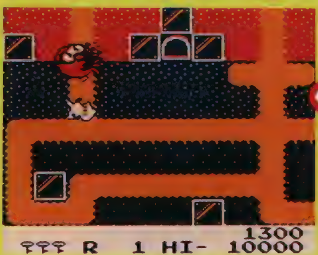
ニュー・ディグダグ

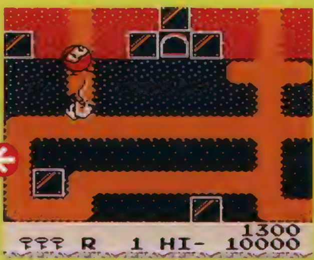
新しい「ディグダグ」では、攻撃アイテムなどが追加されたほかに、ラウンドクリアの方法が全然違うものになっている。各ラウンドには、カギが3つ配置されていて、これをすべて集めることによって扉が開く。その扉に入ればクリアとなり、次のラウンドへ進める。



このカギを3つ集めれば扉が開く。敵の追撃をかわしながらうまく取ろう

ほとんどの敵は破裂させることができるが、効かないヤツもいるので注意





敵は空気を入れ、破裂させて倒すのだ。Aボタンでふくらんでいくぞ

ボスが登場するぞ

10ラウンドをクリアするごとにボスとのバトルに突入する。ボスは、画面中央にあるバクダンに、一定の空気を入れると倒すことができる。空気を入れてる途中にプーカたちがジャマをしてくるので、やられないように注意。



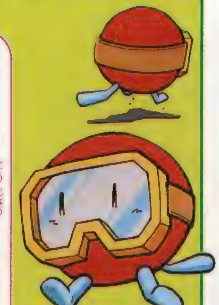
プーカの親分だ



空気を入れてる最中は動けないので、敵にやられてしまう。こまめに移動せよ

画面の中央のバクダンに空気を入れると、数字がドンドン減っていくぞ

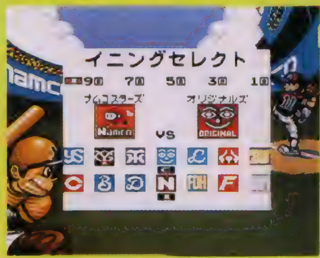




選手データが最新版になった

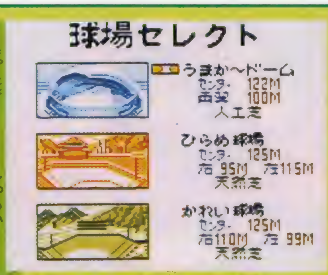
ファミスタ4

ナムコの超有名な野球ゲームといえば『ファミスタ』だ。選手データは実名で、最新のデータを収録。選べる球場は3種類あり、それぞれ違った演出が用意されているので、楽しませてくれるぞ。



公式戦では、実名12チームとオリジナルの2チームの中から選んでプレイだ

球場は3種類あるぞ



球場によって広さや演出が違ってくる。狭い球場はホームランを打ちやすいのだ

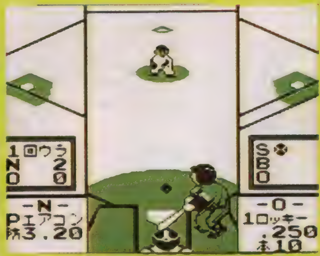


公式戦を勝ち進め

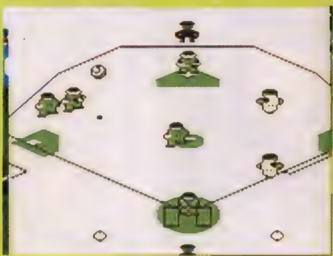
公式戦を勝ち抜くモードでは、自分の好きなチームを選択して戦っていく。もちろん、おなじみナムコスターズを選択することもできるぞ。全チームに勝つ事ができれば優勝となって、金賞のカップをもらうことができるのだ。



バットが火を吹くぜ!!



変化球に注意して、うまくタイミングをあわせてバットを振ろう



落ちてくるボールの影を見ながら、うまく野手をコントロールしよう

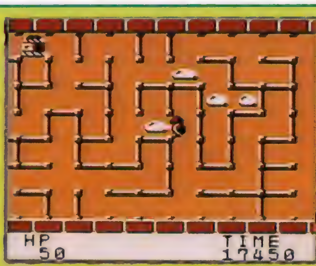
天高くそびえる塔を登りつめろ

ドルアーガの塔

ドルアーガにさらわれたカイを助けるため、主人公ギルはたくさんのアイテムを使いこなし、敵を倒しながら塔の最上階を目指す。敵の攻撃をくらうと体力が減っていき、ゼロになるとゲームオーバーになってしまうので注意。



剣を出しながら敵と交われば、攻撃できるが、敵も攻撃してくる場合もある



スライムに囲まれても全然へっちゃらだ。あせらず対処していこう

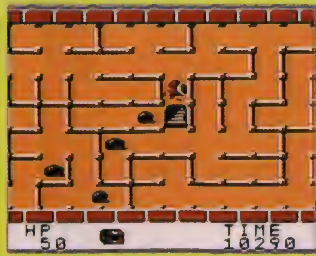
カイを救い出せ!!



最上階にいるカイを助けるために、ギルは塔を登っていく

最上階へ急げ

各フロアにはタイムが設定されている。制限時間をオーバーしてしまうと、体力が減っていってしまうので、もたもたできないぞ。



この扉は上の階へと続いている。戻ってこれないので、やり残しをするな

アイテムを手に入れろ

ほとんどのフロアでは、決められた行動をするとアイテムが出現する。でも、ワナには注意しよう。



各フロアで決められた行動をすると、宝箱が出現する。取り逃したらダメだ



セレクトボタンで今持っているアイテムやハイスコアを確認できるぞ

元祖シューティング

ギャラクシアン

上から襲いかかってくるギャラクシアンを、左右にうまく避けながら撃ち落とし、全滅させたらステージクリアとなる元祖シューティング。単純なルールだが、奥の深さは昔のままだ!!



敵が何もしてこないうちに撃てばラクだが、得点は低くなってしまう



少し難しいが、ハイスコアを目指すなら、飛来中の敵を撃とう!

ガンガン撃ちまくれ



敵を全部倒せばステージクリアになるぞ

GB

いつでもどこでも楽しめるアクションパズルの決定版！

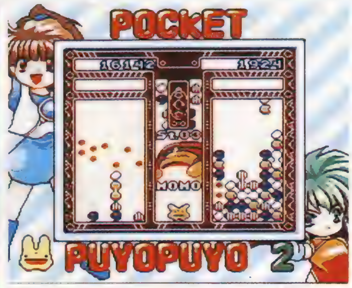


ぽけっと ぷよぷよ通

コンパイル　12月13日発売予定　3900円

13色対応 GB	アクションパズル 2M
最大2人同時プレイ可	
通信ケーブル対応	

同じ種類のぷよぷよを、縦横に4個以上くっつけて消していく人気の落ちものパズルゲーム『ぷよぷよ』の続編だ。2手先表示や相殺といった新システムにより、面白さが大幅にアップしているぞ。



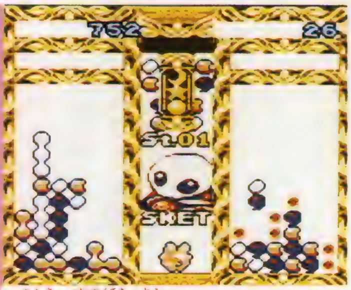
2個1組で落ちてくるぷよぷよを消す

2手先表示によりさらに戦略的に！

次にどの種類のぷよぷよが落ちてくるかを示す「NEXT表示」が2手先まで表示されるようになった。これにより、ぷよの落とし場所を次の次まで先読みできるようになり、戦略性が大幅に増した。



このように2手先まで表示される

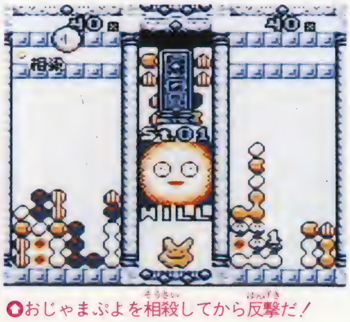


連鎖を計画的に狙えるようになった

戦略性アップ！

「相殺」によって駆け引きが複雑に

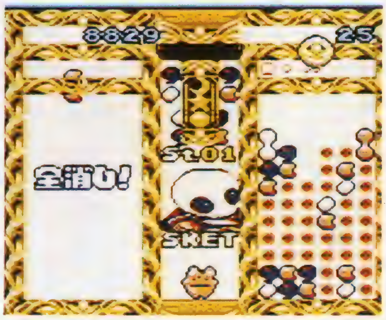
対戦相手がぷよぷよを消すと、消した量に応じてこちらの枠内に「おじゃまぷよ」が降る。しかしこちらも同じ量のぷよを消せば、相手から送られてくるおじゃまぷよを「相殺」して消すことができるのだ。このことにより、相手の状況を見極めながら攻撃するといった駆け引きが必要になるぞ。



おじゃまぷよを相殺してから反撃だ！

新技の「全消し」で相手に大ダメージ

枠内にあるぷよぷよをすべて消すと「全消し」という文字が表示される。このときにぷよを消すと、対戦相手側の枠内に大量のおじゃまぷよを送ることができるぞ。



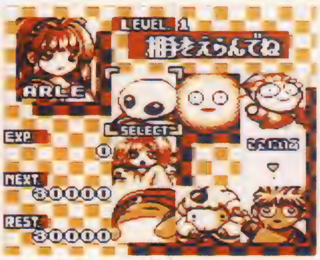
この文字が出たら素早くぷよを消せ！

楽しいモードがもりだくさん！

この「～通」には、変化に富んだ3つのモードが用意されている。ここからは、それらのモードの詳しい内容を紹介していこう。

1人でぷよぷよ

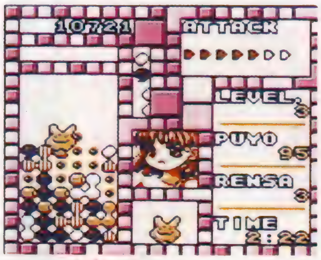
1人プレイ専用のモードだ。初心者用の「やさしい」、塔に巣くうモンスターと対戦しながら上の階を目指して進んでいく「普通」、36体のモンスターすべてと総当たり戦を行う「通」の3つのステージが用意されている。まずは、やさしいステージで腕を磨こう。



対戦相手として登場するモンスターが、16体からなんと32体に倍増している

とことんぷよぷよ

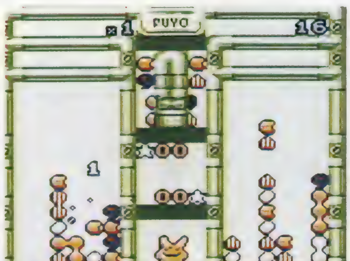
1人でぷよぷよをとことん消し続けていくモード。連鎖や同時消しなどの技の練習にもってこいだ。難易度は5つあり、長く続けるほどレベルが上がっていくぞ。



ぷよの種類を変えるカーバンクルや、ぷよを押し潰すビッグぷよが出現する

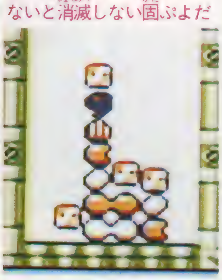
2人でぷよぷよ

友達と対戦が行えるモード。ぷよぷよをくっつけて消す個数を2個または6個にする、おじゃまぷよをなかなか消えない「固ぷよ」にするといったような、さまざまな対戦ルールを選択できるぞ。



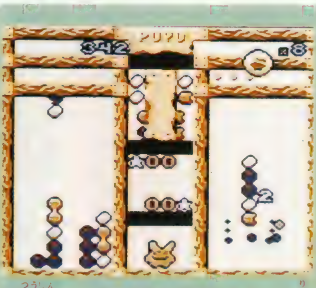
友達との対戦はCPU戦より盛り上がる！

隣接したぷよが2度消えないと消滅しない固ぷよだ



通信ケーブルを使えば屋外でも対戦可能！

この「～通」の最大の特徴は、通信ケーブルを使えばいつでもどこでも友達と対戦できる点にあるといっていいだろう。外でも対戦できるってところが嬉しいよね。



通信ケーブルがあればプレイヤー2人、CPUキャラ2人の4人対戦も可能だ

GB



ゲゲゲの鬼太郎

妖怪創造主現る!

妖怪たちが巻き起こす難事件を解決!

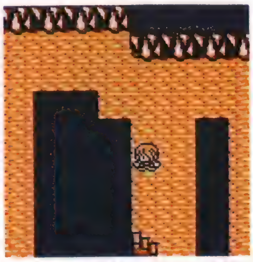
13色対応 GB ロールプレイング 2M バックアップ(最大1)

バンダイ 12月13日発売予定 4500円

アニメや漫画でおなじみの「ゲゲゲの鬼太郎」をベースにした、RPGだ。主人公の鬼太郎を操って、悪い妖怪たちが巻き起こすさまざまな事件を解決していこう。

次々と現れる妖怪を仲間にしよう

ゲームが進んでいくと、仲間になってくれる妖怪が鬼太郎の前に次々と現れる。プレイヤーはそれらの友好的な妖怪たちを、4体までパーティに加えることができるんだ。強いキャラが現れたら弱いキャラとの入れ換えを行って、どんどんパーティを強化していこう。



マップを探索しながら、妖怪や人間と話をして情報を集める

妖怪が仲間に!



会話を交わすと仲間になる妖怪がいる。さっそくパーティに加えよう

こらしめると改心して仲間になる妖怪も…

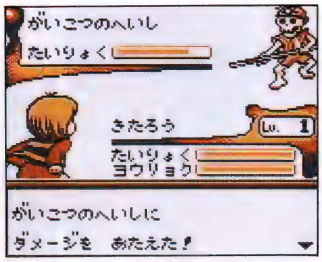


仲間の妖怪たちと力を合わせて戦え

戦闘時の各アクションは、メニュー画面で一番上に名前が表示されている妖怪が行うことになるぞ。

通常攻撃

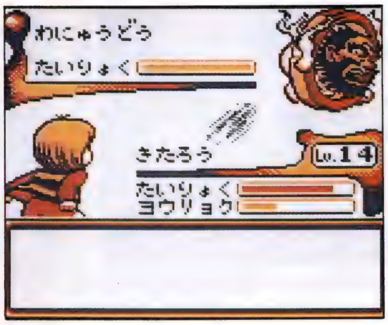
通常攻撃を繰り出して敵妖怪の体力を減らす。たまに大きなダメージを与えることがある。しかし、攻撃が外れてしまうこともある。



戦闘中はこの攻撃法を多用することになる。ダメージはあまり大きくない

特殊攻撃

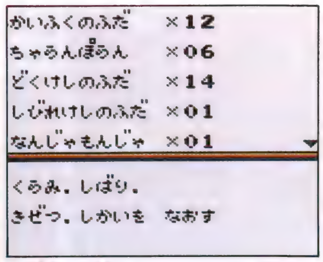
各妖怪が身につけている特殊な能力を駆使した攻撃方法。ただし、繰り出すたびに一定の「妖力」を消費するため、多用することができない。なお、レベルが上がると、使用できる特殊攻撃の種類がどんどん増えるようになっている。



妖力がなくなると使用できなくなる

道具使用

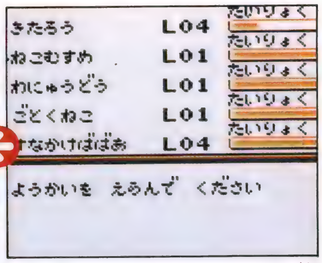
戦闘中に持っている道具を使用する。道具には気絶や暗闇などの状態を治す札や、失った体力を回復させる薬などが用意されている。



道具を使用。このとき1ターン経過するので、敵の反撃を考慮する必要がある

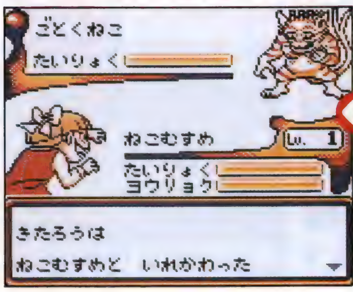
妖怪交換

「交換」で敵と戦う妖怪を他のキャラにチェンジできる。戦闘している妖怪の体力が少なくなってやられそうになったら、このコマンドで素早くキャラを変更させよう。



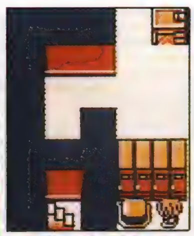
ピンチになったらキャラチェンジ。体力に余裕のあるキャラと交代させよう

敵と有利に戦える妖怪を選ぶことも重要



マップ上の仕掛けの謎を解き明かせ

マップ上にはスイッチや動かせる箱、流れる通路といったさまざまな仕掛けが用意されている。それらの仕掛けをうまく利用して、マップを先に進んでいくのだ。



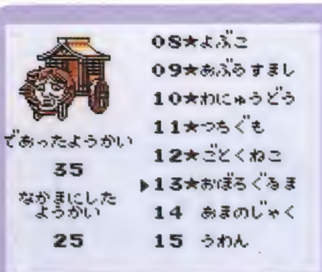
階段へ続く通路が寸断されている。しかしボタンに乗れば…

階段が箱に囲まれている。箱をうまく動かして階段への道を切り開こう!



図鑑を完成させよう

このゲームには、鬼太郎が出会った妖怪たちが自動的に登録される「図鑑」が用意されている。その図鑑に妖怪を収録することが、このゲームの第2の目的と言っていいだろう。キミにはすべての妖怪の解説文が載っている完璧な図鑑を作成することができるかな?



妖怪は50体以上も登場する。すべての妖怪を図鑑に登録させるよう頑張ろう!

RPGとアクションが1本になって桃太郎たちが悪者退治！

桃太郎コレクション2

ももたろうコレクション

13色対応 GB	バラエティ 8M
バックアップ(最大1)	―

ハドソン　12月6日発売予定　3980円



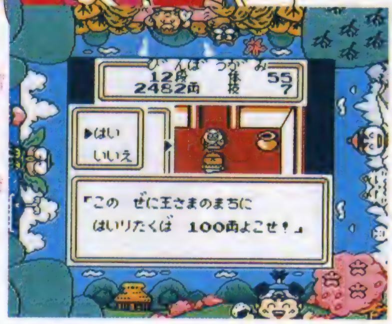
すでに、GBで発売されている『桃太郎伝説外伝』と『桃太郎電劇2』の2本が1つの缶に入って、登場。『桃太郎伝説外伝』は、それぞれに主人公の違う3つのストーリーで構成されたRPG。『桃太郎電劇2』はアクションゲーム。桃太郎改良点として桃太郎の変身する姿が10種類にパワーアップされて、ゲームのおもしろさ倍増だ。

サブキャラが主役のRPG『桃太郎伝説外伝』

このゲームは、『桃太郎伝説』に登場したサブキャラを主人公にしたRPG。そのうちわけは「貧乏神伝説」、「夜叉姫伝説」、「浦島伝説」の3つのストーリーから構成されている。各ストーリーは完全に独立しているので、どのゲームからでもスタート可能だ。

貧乏神伝説

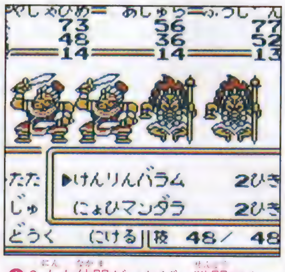
いつもは嫌われ役の貧乏神が主人公のゲーム。物語は、金の亡者「ぜに王」が村人たちから巻き上げたお金を正義の盗みで取り返し、改心させるというものだ。



「ぜに王のまち」の中では、ゼニ！ゼニ！　とにかくゼニが必要なのだ

夜叉姫伝説

平和な世の中を乱す「マンダラ王」を倒すのが目的というストーリーで、じごく王の娘＝夜叉姫が主人公のゲーム。ゲームのスタート時から、「あしゅらの部屋」で2人のお供が付くので、心強いぞ。



3人も仲間がいれば、戦闘でも、何かと頼りになるものなのだ

地獄を荒らすマンダラ王を倒さない限り世界に平和は戻らないのだ



浦島伝説

ストーリーは、いたずら好きの「タヌキ大王」を浦島がこらしめるというもの。序盤から、タヌキ大王の子供で暴れ者の「かむろ」を引き連れて旅に出る。



タヌキだけに、化けたりするので移動中も飽きることはない

桃太郎がアクションで鬼を倒す『桃太郎電劇2』

このゲームは、桃太郎が桃を武器にして鬼たちを倒していくアクションゲームだ。モードは「こどもモード」と「ノーマルモード」の2つから選べる。プレイ中に桃太郎が変身できるのはイヌ、サル、キジの3種類のほかに今回から7種類が追加されたぞ。

攻撃アイテムはこの桃だ〜

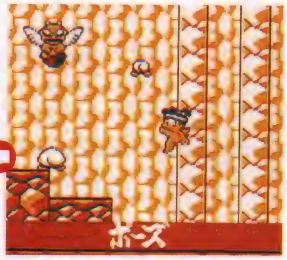




なぬっ！　こんな大きな桃に！こりゃ〜、投げるのも一苦労だね

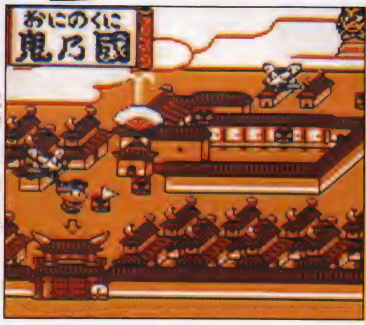
3番目に大きな桃。これ以上大きくはならないと思いきや…





一番小さい桃がノーマルの大きさで、敵を攻撃すると大きくなる

最後のボスまでもうすぐ！



ついに、最終ボスの住む国までたどり着いたぞ。逃げずに待ってろよ！



ステージのところどころにミニゲームがあるので探してみては？

超ハード系のボスキャラの登場。敵キャラはとにかくユニークなのだ





変身するキャラはそれぞれに特徴があるのでステージに合わせてうまく使おう



ニチブツコレクション

和洋折衷のゲームで勝負の世界が味わえる

SFC バラエティ 16M

最大4人同時プレイ可
マルチプレイヤー5

日本物産 11月29日発売予定 7980円

以前に発売された『攻略カジノバー』と『祇園花』の2本が1つにドッキング。両方のソフトの内容に変更点はない。とはいっても、『祇園花』では3種類の花札ができ、『攻略カジノバー』ではルーレット、大富豪などの7種類のゲームが楽しめ、合計10種類のゲームがプレイ可能となったのだ。

『祇園花』は3つのモードで花札ができる

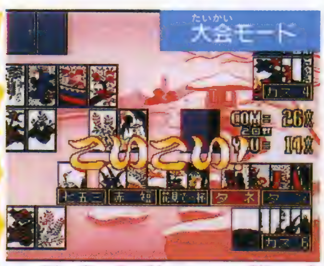
「すごろくモード」、「フリー対戦モード」、「大会モード」の3つのモードで花札ができるぞ。すごろくモード」はサイコロを振って止まったコマによって、いろんな花札で遊ぶモード。「フリー対戦モード」は「こいこい」、「花合わせ」、「おいちょカブ」の3つの花札で遊べる。「大会モード」では、「こいこい」か「花合わせ」のいずれかで5人と勝ち抜き戦で勝負し、優勝を目指す。

自分の好みのキャラをゲットしよう



○年寄りから子供までの個性的なキャラを最大4人まで選ぶことができちゃう

ビタ1文もまけるものか!



○5人の勝ち抜き戦なので、1回でも負けるわけにはいかないのだよ!

○札はルール設定で変更をしておけば、花札から株札に変更もできるぞ





○4人で楽しめる「パーティーモード」。このほかに「バトルモード」もあるぞ



○花札で日本の伝統ゲームに浸りきるか、カジノの派手な雰囲気を満喫するかは、キミの自由だぞ

『攻略カジノバー』は7つの勝負が楽しめる

モードは全部で3種類ある。ストーリーモードは、主人公を「きよひこ」「あんな」から選んでスタートする。何人もの勝負師たちを打ち負かし、最終的に父親に勝つというストーリー。フリー対戦モードは、ブラックジャック、セブンスタッドポーカーなど全部で7種類のゲームがプレイできる。そのほかに2～4人の対戦が楽しめるパーティーモードもある。

○このモードでは「ブラックジャック」、「ルーレット」、「大小」ができる





○いやぁ～、すっかり夜もふけて。なんだか、お・と・なの雰囲気が漂ってます

○一族のしきたりを打ち破るために父親と勝負して勝たなければならないのだ



7種類のゲーム



スロットマシン	ビデオポーカー	大小	大富豪	セブンスタッドポーカー	ルーレット	ブラックジャック
回転する3つのドラムの絵のそろい方で配当が変わってくる	基本的なルールはポーカーと同じだが、役の強さを競う	3つのサイコロを転がし、その合計が大か小かをかける	手札が早くなくなったほうが勝ち。身分は騎士からスタート	5枚のカードで強い役を作り、その役の強弱で勝敗を決める	ボールがルーレットのどこに止まるかを予想するゲーム	手持ちのカードが21により近い方が勝ちで、超えると負け

SFC



いよいよ「源さん」が家庭で打てる!!

パーラー ミニ Parlor! Mini 4

パチンコ実機シミュレーションゲーム

パーラーミニ4 パチンコじっきシミュレーションゲーム

11月29日発売予定　日本テレネット　5800円

SFC	パチンコ 12M
パスワード	―

ミニシリーズ第4弾も人気機種が打てる!

実機がホールに登場してからすぐにゲーム化する『Parlor!Mini』シリーズの最新作だ。今回は現在ホールで最も人気のある「CR大工の源さん」など2機種を打つことができるのだ。



『Mini』シリーズの第4弾。今回も最新のCRデジパチを2機種搭載する



液晶部分をアップにしたりなど、おなじみの機能も満載されているのだ



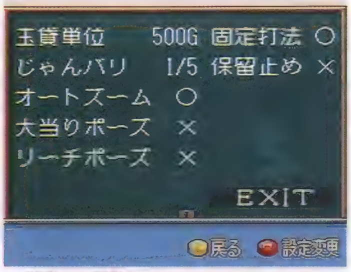
ホールでの感動を自宅で味わおう!!

ゲームモードは2種類

ゲームモードはおなじみの2種類がある。攻略モードで機種を研究し、実践モードでパーラーのように試してみよう。

攻略モード

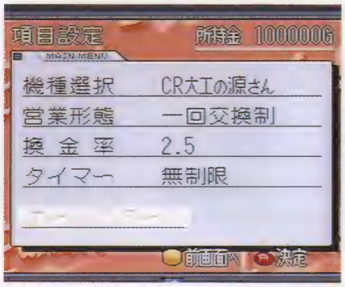
実機のパチンコ台をさまざまな角度から研究するモードだ。全リーチパターンを見ることができたり、大当たり確率を大幅にアップすることも可能となっている。



大当たり確率をアップさせることができる

実践モード

ホールの換金率や営業形態を選択し、ホールを簡単に再現するモードだ。換金率や営業形態の設定によって、シマの釘の状態が変化するので、ユーザーは釘の善し悪しを見極める力を身に付けられる。



自分の行く店の営業形態に合わせて打てる

CR大工の源さん

大当たり確率438・5分の1（設定3）で、3分の1の絵柄でプラス2回の確率変動に突入する。確率変動終了後には100回転の時短機能もあって、爆発的な出玉が期待できる。リーチも豊富で、どこのホールでも導入される人気機種だ。



ファミコンゲームのキャラを使用



全図柄回転リーチは必ず大当たりするぞ



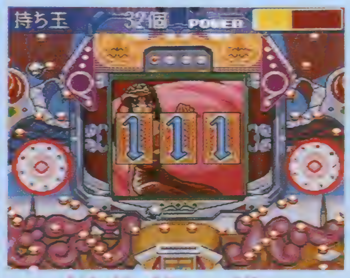
高速コンベアリーチは通常絵柄なら100%の確率で大当たりするリーチだ

CRアラビアンハーレムEX1

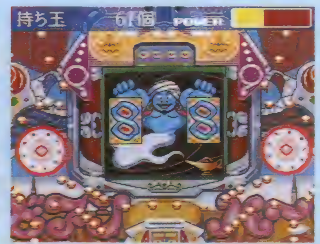
大当たり確率257分の1で、15分の4の絵柄でプラス1回の確率変動に突入する。さらに通常絵柄なら20回、確変絵柄なら50回の時短機能もある。大当たり確率が連チャン機並みに高く、ハマリも少なく誰にでも安心して打つことのできる機種だ。



これからのCR機のスペックを持つ



この機種で最も期待できる王女リーチだ



ランプの中から大魔人が登場する魔人リーチ。信頼度はあまり高くない

SFC

実戦

今度は人気2機種をたっぷり打てる!!

パチスロ必勝法! TWIN





じっせんパチスロひっしょうほうツイン

12月13日発売予定 サミー工業 5980円

SFC パチスロ 4M バックアップ(最大6)

パチスロ人気機種 完全シミュレーション

パチスロで人気のある2機種のみに絞って徹底的に打てるようにしたのがこの『実戦パチスロ必勝法!TWIN』だ。パチスロ店で打つのとは違い、自由な状況で打てるので、好きなだけ楽しめるぞ。



◎『実戦必勝法』シリーズの最新作の『実戦パチスロ必勝法!TWIN』



◎パチスロの人気機種を徹底的に打つことができるようになっている



◎ビッグボーナスを狙ってそろえよう

設定も自由に打てる

メインのゲームモードはシミュレーションモードだ。このモードではまず機種と設定を選択してから打つことができる。オートプレイやビッグボーナス間の省略、フラグ成立の表示なども自由に設定することができて、実戦の練習にも最適だ。また、プレイリビューの機能もあり、どの絵柄がそろったかの確認もできる。リーチ目がいつ入ったかも分かるのだ。

機種と設定を決定



◎設定も1から6まででで自由に選べる

フラグ成立を表示



◎次に何をそろえられるかが分かるのだ

プレイリビューも可能



◎リーチ目の確認も簡単になったぞ

新機能も搭載

今回は新たにリールにマークを付けることのできる、マーカー表示の機能が追加された。目押しをするのに便利な機能だ。

マーカー表示



◎目印にしたいところにマークしよう



◎これなら目押しするのも簡単だ。目押しの練習に使ってみるといいだろう

台講座もある

さらに台講座のモードも用意されていて、それぞれの機種の特徴やビッグボーナスの確率などを知ることができるようになっている。

クランキーコンドル
ボーナス確率(メダル3枚投入時)

設定	BIG	REG	TOTAL
1	1/277.7	1/481.9	1/175.9
2	1/264.3	1/442.8	1/165.5
3	1/256.0	1/409.6	1/157.5
4	1/240.9	1/390.1	1/148.9
5	1/240.9	1/381.0	1/147.6
6	1/240.9	1/381.0	1/147.6

◎これで台の特徴が分かる。設定ごとのビッグボーナス確率も知ることができる

この2機種が打てる

今回打てる機種は「ピンクパンサー」と「クランキーコンドル」の2機種だ。どちらも今現在ホールで活躍している、現役バリバリの人気機種なのだ。

クランキーコンドル

ホールに登場してから1年以上経つけれど、まだまだ人気の機種だ。リーチ目も豊富であり、ビッグ中のリプレイはずしのテクニックで、1度に400枚以上のコインを獲得することも可能だ。



◎ビッグボーナス中のリプレイはずしで有名な機種。コインの大量獲得も可能だ

ピンクパンサー

アメリカのアニメキャラを使用したパチスロ機種だ。リーチ目もたくさんあるが、分かりやすくなっている。ゲーム性は荒く、ドル箱1箱ぐらいの増減はあっという間なので注意が必要だ。



◎アメリカンアニメのキャラを使用している。波はかなり荒いので気をつけよう

ワンポイントテクニックで走りを変えろ！

High Performance Technic

ハイ パフォーマンス テクニック

ウェーブレース64



今回は編集部で驚嘆の声があがるほど、個性的で工夫に富んだプレイが目立つ。これらの技を自分のものにするべし！

結果発表 第3回 タイム&スコアアタック

第3回のタイム&スコアアタックでは、どの応募を見ても「似たようなプレイがまったくない！」と編集部に思わせるような工夫のあとが、全員の走りに見られた。もちろんグランプリの走りは、そんな工夫の集大成のような、すばらしいプレイだったぞ。これらの応募で見られた数々のテクニックは、次のページでまとめて紹介している。ぜひとも身につけて自分の走りを追求してくれ。

タイムアタック キャッスルシティ（ハード）

編集部が予想したとおり、ショートカットに波を使ったサブマリンを出せるかどうかが、勝利を握るカギとなった。この方法でのショートカットは難しいため、まったく使わない人もいたくらいだ。

そんななか、グランプリのMAXクンは、ちょっと見ただけではサブマリンだとわからないほど浅く潜ることを追求。さらに、2周めも小波を使ったサブマリンでショートカットを決めてみせるという果敢なチャレンジ魂を見せつけ、みごと栄冠に輝いた。また、言うまでもなくライン取りなどの基本はしっかりと押さえていたぞ。特にマシンの安定感は、波があることを感じさせないほどすばらしい。この記録を抜くには、3周めのショートカットも小波からのサブマリンを決めるしかないだろう。

果敢にショートカット！



➡2周めの小波を使ったサブマリンが決定打。おみごと！

キャッスルシティの走り屋たち

グランプリ
1′27″522
使用キャラ・デイビッド マリナー
高知県／MAXクン

まさに名人芸のサブマリンでグランプリに輝く。3周めのサブマリンはさすがにムリだった？

順位	使用キャラ	タイム	氏名
2位	デイビッド マリナー	1′27″753	京都府 中野真憲クン
3位	デイビッド マリナー	1′28″375	富山県 大橋達也クン
4位	デイビッド マリナー	1′29″245	岡山県 貞利章文クン
5位	デイビッド マリナー	1′29″368	大阪府 鈴木滋文クン

スコアアタック キャッスルシティ

今回のポイントとなったのは、最初のジャンプ台で近道を通るか、遠回りをするかの二者択一。応募されたプレイを見るかぎり、近道したほうがより高得点につながるようだ。なかには両方の結果を送ってくれた人もいたのだが、やはり近道のほうがスコアが上だった。

ちなみに、グランプリの佐々木クンも、下のフローチャートのように近道を通っている。また、砂浜を使ってジャンプし、ループを出して得点を稼ぐという技がかなりポピュラーなようで、佐々木クンをはじめ使っている人が何人かいた。熱心に研究した成果が感じ取れる、熱い大会だったぞ。

キャッスルシティの軽業師たち

グランプリ
22879点
使用キャラ・マイルス ジェッター
埼玉県／佐々木修クン

各チェックポイント間で、アクロバットを連発。ギリギリまでねばったことが勝利へつながった。

順位	使用キャラ	得点	氏名
2位	マイルス ジェッター	22519点	長崎県 長峰悠介クン
3位	マイルス ジェッター	20432点	千葉県 永棟裕クン
4位	マイルス ジェッター	20356点	京都府 植田教仁クン
5位	マイルス ジェッター	20107点	和歌山県 小中久文クン

グランプリ 佐々木クンの演技

- スタート
- ジャンプ台でダブルループサブマリンを出す
- そのまま、水中のリングを通過
- バックワード
- スタンディング&サマーソルト
- ハンドスタンド
- スタンディング&サマーソルトを出しながら、チェックポイント1を通過する
- 砂浜でジャンプして、ループ
- ジャンプ台でダブルループを出しながら、リングを通過
- バックワード
- ハンドスタンドを出しながら、チェックポイント2を通過
- ハンドスタンド
- バックワード
- スタンディング&サマーソルト
- チェックポイント3を通過
- ジャンプ台でダブルループを出しながら、リングを通過する
- ジャンプ台でダブルループを出しながら、リングを通過する
- スタンディング&サマーソルト
- バックワードを出しながら、ゴールインし、ゴール後に得点！

限界を超えろ！ ワンポイントテクニック攻略

今回の募集でも、驚きの新テクニックや記録更新に役立つ技の数々が寄せられた。ここでは、それらを一挙に紹介していこう。これを参考にして、キミの走り&アクロバットにさらなる磨きをかけてほしい。ちなみにこれらの技は、すべてキャッスルシティ（タイムアタックの場合はハードクラス）で実行できるものばかりだ。

New TECHNIC 強引な押さえ込み

大波を押さえ込んで、トップスピードをキープする方法。これは、富山県の大橋達也クンが送ってくれたものだ。

多少の波は、Bボタンで押さえられるが、大波の場合はどうしてもジャンプしてしまう。こんなときはBボタンを押しながら、3Dスティックを少しだけ上に倒そう。いつもよりジャンプの高さを押さえられるぞ。



Bを押しつつ3Dスティックを微妙に上へ倒して、大波を乗り切ろう

New TECHNIC ランディングループ

スコアアタックで埼玉県の佐々木修クンのプレイに見られる、意外な場所でループする技だ。

わざとマシンを陸地に乗り上げて、すぐにループのコマンドを入力しよう。すると、ジャンプ台を使ったときと同様にループすることができる。なお、この技は砂浜などの、乗り上げてもスピードの落ちにくい陸地で行うと成功しやすいぞ。ちなみに、これらの陸地はキャッスルシティのほか、ミルキーレイク、クールウェーブなどにもある。



陸地に乗り上げた！ ここでループのコマンドを入力すると…



こんなところでループができるぞ。編集部では思いつかなかった技だ

New TECHNIC 低空ジャンプ

岡山県の貞利章文クンが、新たなタイム短縮技を開発した。

スタート直後のジャンプ台で端ギリギリに乗って、すぐにジャンプ台から離れるように跳ぶと、かなり低めのジャンプになる。しかも、時速100キロ台で着水できるのだ。この場所で、どうしてもサブマリンショートカットのできない人には、この方法をおすすめする。



こんな感じでジャンプ台に乗ろう。このあと、ジャンプ台から離れるのだ



すると、低い軌道を描きながらジャンプしていくぞ

スピードに注目



このとおり時速100キロ台のスピードで着水する。ロスタイムは少ない

Check 2周めのサブマリン

キャッスルシティで、2周めにサブマリンショートカットするコツを教えよう。

まず、1周めをミスのないように走りきる。そして、マシンのスピードが時速120キロまで上がっている状態を保ち、2周め最初のジャンプ台直前で小波を利用してサブマリンを出すのだ。マシンスピードが速ければ、少々強引にサブマリンしても成功しやすい。



時速120キロ以上のスピードをキープしつつ、ジャンプ台直前の小波を使い…



サブマリン開始。障害物は遠いが、マシンスピードが速いので大丈夫だ

やったぜ!!



少々強引にショートカットしても、このように成功する

Check 同じ技を2連発

通常、1つのチェックポイント間で同じ技を出すと、大幅に得点が低くなる。そこで、2回めに同じ技を出すときは、技を出しながらチェックポイントを通過するようにしよう。チェックポイントをくぐったあとで技が終了すれば、得点は低くならずにすむぞ。障害物の配置がやっかいで技を出しにくいチェックポイント間には、この方法で突入して少しでもポイントを稼ごう。



1回めのハンドスタンド。このあと同じチェックポイント間で…



2回めのハンドスタンドを出しながら、チェックポイントを通過する



いつもなら低い得点にとどまってしまうところだが、この技を使えばフォローできるぞ

ほっ、と一息ついて気分転換できる技を「サラブレッドブリーダーⅢ」で発見!!

超ウル技テクニック

スーパーファミコン 金

おまけが楽しめる

サラブレッドブリーダーⅢ

福岡県／遠野宰十郎クン

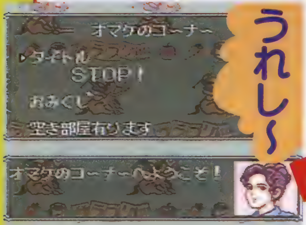
タイトル画面で、カーソルを「PARTY」に合わせて、LとRを押しながらスタートを押そう。すると、「オマケのコ～ナ～」という画面に切り替わるのだ。ここでは、ゲーム中で使われているBGMを聴いたり、おみくじやミニゲームを楽しめる。なお、BGMを聴くときは十字ボタンの左右で曲を選び、Aで演奏スタート、Bでストップ。また、通常のゲームをクリアして、3種類あるエンディングをすべて見ていないと、ミニゲームを遊ぶことができない。

LとRを押しながらスタートを押す



この画面で「PARTY」にカーソルを合わせて、右のように入力

うれし～



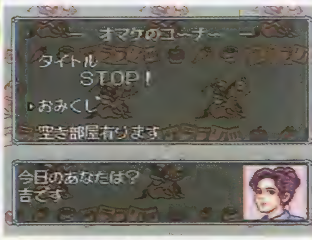
「オマケのコ～ナ～」になる。3つのオマケを楽しめるぞ

BGMを聴ける



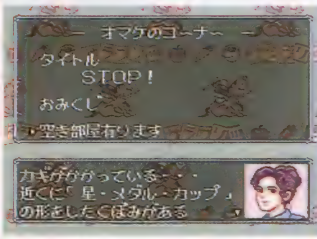
ゲーム中で使われている音楽を、好きなだけ聴くことができる

おみくじをひける



競馬のまえの運試し？　ちなみに、リセットすると出る内容が変わるぞ

ミニゲームができる



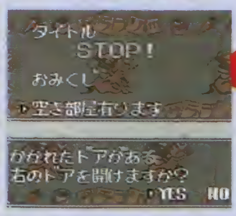
コレを遊ぶためには、ゲームをクリアするための努力と時間が必要



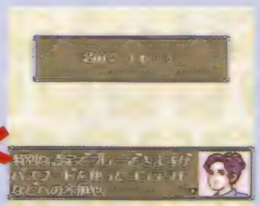
ミニゲームの始め方

上で紹介したミニゲームを遊ぶには、通常のゲームをクリアすることが条件となります。しかし、実はもっと簡単な方法があるのです。ここでは、そのやり方を紹介しましょう。

まず、最初からゲームを始めて、きゅう舎名を「うょ～っ」と入力します。次に、きゅう舎画面になったらリセットを押しましょう。このあと、タイトル画面で上のウル技を使い、「オマケのコ～ナ～」を出せばOKです。すでに3種類のエンディングを見た状態になっていて、すぐにミニゲームを遊べますよ。ちなみに、このきゅう舎名は、11号のウル技で紹介した、いろいろな効果が加わる名前です。



どこまでも扉を選んで行くミニゲームを始められる



いろいろな効果のある名前だが、意外な効果がもう1つ

ニンテンドウ64 銅

海の仲間大集合

ウェーブレース64

高知県／東京へ急げクン

ある条件を満たすことで出現する、海の生き物たちを一挙に紹介するぞ。

1つめはイルカの親子。チャンピオンシップのウォーミングアップで、イルカを見失わないように追いかけよう。このときイルカが桟橋でジャンプすれば、規定のルートを1周したことになる。こうして3周すると、子イルカが現れるのだ。さらにそのあと、周回を重ねると子イルカが増えていき、5周すると2頭に、7周すると3頭になる。

2つめは巨大イルカだ。リセットすることなく、ウォーミングアップに20回以上入ると、イルカがビッグサイズになるぞ。

3つめはシャチの親子。どのクラスでもいいからチャンピオンシップを選び、合計ポイントを35以上にしたうえで、サザンアイランドに進もう。すると1周めのゴール地点近くで、コースの外側にシャチの親子が登場するのだ。ちなみにエキスパート以上のクラスで、45以上のポイントを獲得している場合のみ、子シャチが2頭になる。

最後の4つめはペンギンだ。チャンピオンシップのエキスパートを選んで、キャッスルシティまでの6ラウンドですべて1位を獲得する。そしてクールウェーブに進むと、大きなペンギンがコースの外側をすばやく泳いでいくぞ。

イルカの親子



イルカを追いかけよう。イルカが桟橋でジャンプしたら、ルートを1周した証拠



すると、子イルカが現れる。これは5周して2頭になったところだ

巨大イルカ



20回以上ウォーミングアップに入ったら、イルカが大きくなっちゃった!

シャチの親子



ポイントランキング

ランク	ライダー	ポイント
1	D.MARINER ポイント7-7-7-7-4-7-7	46
2	R.HAYAMI ポイント2-2-4-2-7-2-4	23
3	M.JETER ポイント4-4-1-4-2-4-2	21
4	A.STEWART ポイント1-1-2-1-1-1-1	8
	クリアに必要なポイント	30

なんとかポイントを46獲得したぞ。そしてサザンアイランドに突入!



すると、子供連れのシャチが登場。ちなみに、前を泳いでいるのが親だ

ペンギン登場



ポイントランキング

ランク	ライダー	ポイント
1	D.MARINER ポイント7-7-7-7-7-7	42
2	R.HAYAMI ポイント4-2-2-4-4-1	17
3	M.JETER ポイント1-4-1-1-2-4	13
4	A.STEWART ポイント2-1-4-2-1-2	12
	クリアに必要なポイント	23

ちょっと難しいが、クールウェーブまでの全コースを1位でクリアしよう



ペンギンが現れた。マシンと同じくらいのスピードで泳ぐぞ

ゲームボーイ 銅

フレームの色を変更

ピクロス2

奈良県／中井透クン

いつもとは違った雰囲気でゲームをプレイできる、楽しいウル技を教えよう。

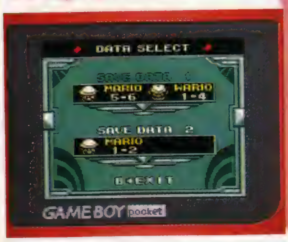
まず、スーパーゲームボーイを使ってゲームを始める。次に、タイトル画面で、下の表に示したコマンドを入力しよう。すると、入力したコマンドに応じて、ピクチャーフレームの色を黄色や緑色などに変えることができるのだ。なお灰色以外は、ゲームボーイ本体と同じ模様になる。

右とスタートを押し続ける



タイトル画面で右のようにコマンドを入力しよう。すると…

気分一新



ピクチャーフレームが赤! まったく違う感じになるな

ほかにも、こんなに選べるぞ!



選べる色は全6色。問題によって色を変えるのもまた一興ですな

ピクチャーフレームのカラー変更コマンド表

コマンド	変わる色
上とスタートを押し続ける	黒
下とスタートを押し続ける	黄
右とスタートを押し続ける	赤
左とスタートを押し続ける	緑
セレクトとスタートを押し続ける	白
BかYとスタートを押し続ける	灰

みんなの伝言板

スターオーシャン その① マーヴェルさんがとてもキレイだった。好物がワインとは…。じつにいいですね（兵庫県／谷大佑クン・15歳）。**その②** ソフトを買うまで、ラティたちにシッポがあることを、まったく気がつかなかった（群馬県／福嶋洋子さん・27歳）。**ポケットモンスター その①** ポケモンを150種類捕まえたのに、次の日にデータが消えてしまった。最悪（北海道／民谷康宏クン・15歳）。**その②** ポケモンの「ミュウ」は、わたしのいとこと名前が同じだ（東京都／千場宣賢クン・14歳）。**第4次スーパーロボット大戦** 中古で買ったら、ボスボロットのレベルが32だった。世の中すごい人もいるもんだ（愛媛県／桧垣慎也クン・17歳）。

スーパーファミコン 銅

操作を簡略化

サラブレッドブリーダーⅢ
神奈川県／高橋太クン

簡単な操作で、行きたい場所へすばやく移動することができる、とても便利なウル技を紹介するぞ。

きゅう舎の画面で、下の表に示したコマンドを入力しよう。すると、通常は移動コマンドで移動先を決めてから行く目的地へ、すぐに画面が切り替わって行くことができるのだ。なお、これらの移動先のうち、スタッドは好成績を残している牡馬、2歳馬トレセンは2歳馬をそれぞれ所有している場合のみ、行くことができる。

簡略操作一覧表

コマンド	切り替わる画面
セレクトを押しながら上を押す	スタッド
セレクトを押しながら下を押す	2歳馬トレセン
セレクトを押しながら右を押す	競走馬牧場
セレクトを押しながら左を押す	繁殖牝馬牧場



きゅう舎の画面でコマンドを入力する。たとえば、左のように操作をすると…

セレクトを押しながら左を押す



すぐに、繁殖牝馬牧場の画面に切り替わる。こいつは楽チン

スーパーファミコン 銅

誕生日のプレゼント

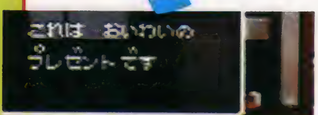
ウィザードリィ・外伝Ⅳ～胎魔の鼓動～
京都府／中居譲太クン

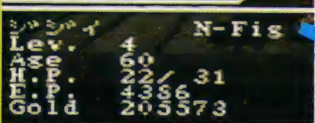
還暦のお祝いに、ステキなプレゼントがもらえる技だ。冒険者の宿で、キャラが60歳の誕生日を迎えると「これはおいわいのプレゼントです」と、特別なメッセージが現れる。このあと、酒場かダンジョンの中でキャラの所持アイテムを調べてみよう。すると「かんれきのほうい」というアイテムが加わっているぞ。これは、よろいと同時に装備することができるうえ、アーマークラスを5下げる効果を持つ。さらに、どのキャラでも装備できるのだ。

キャラの年齢を59歳まで上げる

転職したり、延々と宿に泊まり続けたりして、ようやくこの年齢になりました



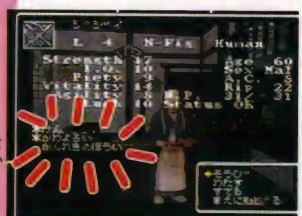




冒険者の宿で60歳の誕生日を迎えたら、プレゼントをもらえたぞ

プレゼントの内容は

所持アイテムの中に、「かんれきのほうい」が。さっそく装備させよう

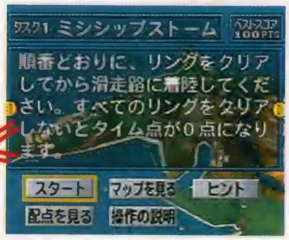


ニンテンドウ64 銅

ジャイロコプターを逆操作

パイロットウイングス64
新潟県／小川泰幸クン

まずB証クラスで、ジャイロコプターのタスク1を選ぶ。このとき、パイロットはグースかアイビスにすること。次に、3Dスティックを左に倒し、Aを押しながらゲームを始める。そしてタイムが14秒台になったら、3Dスティックをニュートラルにして、15秒になるまえに再び左に倒そう。そのまま右側の山にうまく突っ込むと、突然時速500キロ以上に加速したうえ、上と下、左と右の操作入力がそれぞれ逆になってしまうのだ。



B証クラスで、ジャイロコプターのタスク1を選んでプレイ開始！

3Dスティックを左に倒して、Aを押し続ける

マシンが動き出すまえから、右のようにしておく





14秒台になったら、3Dスティックをニュートラルに



そして15秒になるまえに、3Dスティックを再び左に倒そう



右側の山へ突っ込む。ここまでの手順が正確ならば墜落しないぞ



時速500キロ以上に加速したあと、操作の上下左右が逆になってしまうのだ

次号のファミマガ64は、12月13日(金曜)発売です。

スーパーファミコン　銅

スタッフロールを鑑賞

サラブレッドブリーダーIII
宮崎県／鎌助大先生クン

ゲームをクリアしたときに見ることができるスタッフロールを、すぐに見られるうれしいウル技を教えよう。
まず、本体にコントローラを2つ接続しておく。次に、タイトル画面でカーソルを「NEW GAME」に合わせてから、②コンのAを押そう。すると、いきなり画面が切り替わり、スタッフロールが流れ始めるぞ。これは、普通にゲームをプレイしてクリアしたときに、エンディングとして流れるスタッフロールと同じものだ。

②コンのAを押す



スタッフロールが始まる

「NEW GAME」に合わせてから、右のようにすると…

ゲームボーイ　銅

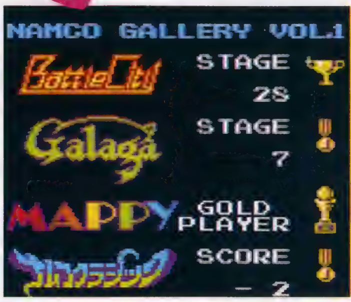
ナムコのパスワード

ナムコギャラリーVOL.1
鳥取県／NAM19XXクン

ランキングのパスワードで、70605と入力すると、4種類のゲームを高いレベルでクリアした成績になるのだ。ちなみにクリアレベルは、『バトルシティ』ガステージ28、『ギャラガ』がステージ7、『マッピー』がゴールドプレイヤー、『ナムコクラシック』が2アンダーとなるぞ。

パスワードで、70605と入力しよう

すぐにこの状態



まともにプレイしてこの成績にするには、相当な努力が必要なハズ

スーパーファミコン　銅

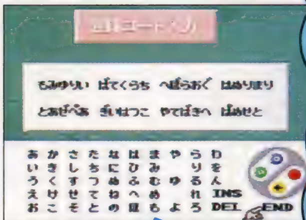
14頭の隠し種牡馬

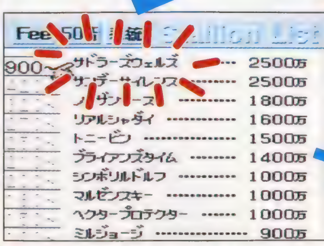
ダービースタリオン96
東京都／ホワイト祭りクン

隠し種牡馬を出すための登録コードを、14頭分まとめて一挙に紹介しよう。
牧場のポストをクリックして、左の表に示した登録コードを入力すると、種牡馬一覧の一番上に隠し種牡馬が出現するのだ。なお、すでに隠し種牡馬を登録済みの場合や、繁殖牝馬が隠し種牡馬の仔を受胎している場合は、隠し種牡馬を登録することができない。この場合、ゲーム中の年数が変わってデータが更新されれば、登録コードを入力できるようになるぞ。

表中の隠し種牡馬を出すには

これはサドラーズウェルズの場合。牧場のポストに登録コードを入力する





このあと、種牡馬リストを見てみよう。サドラーズウェルズが加わっている



隠されているだけあって、種牡馬としての能力は文句ナシだね

隠し種牡馬と登録コード一覧表

隠し種牡馬の名前	登録コード			
サドラーズウェルズ	もみゆりい とあぜぺあ	ばてくらち ぎいはつこ	へぼらおぐ やてばきへ	はぬりまり ぱめせと
ダンチヒ	みすけげべ わたねけお	ぶぎぶぞな くでばなら	ろかなまざ れざわねげ	ゆてくりあ さどだた
ヌレイエフ	へひきさで すくぜはか	さんわおら ろわるなせ	わほせるむ そるてぱぐ	まごびてふ ぎうぺぜ
カーリアン	はぜほざお ぐりかちご	なしがちと たひわつろ	でいめせが へめにばが	かぬざもや どいにる
ウッドマン	いなれぞえ がかげかと	ぱぱおしめ わよぬぺめ	へつにもけ わだたつゆ	めぎせすひ らほがけ
プレザントコロニー	とはぱみえ せぼどまた	ぬらまこぎ きざだちぱ	ぽろぽゆせ ぺろあのと	びべぐはつ しはぽぱ
エルグランセニョール	ごぺりめぎ ぎぶいほぎ	ぐべぐあと よみたみろ	らおとぬし なしのちぱ	ううざかた ごみきへ
スルーオゴールド	だざぶうう れさごげた	だぞにらど えししにぱ	ぞゆつだそ ぽこわめぎ	へまふぶく こぽなぶ
デヴィルズバッグ	ろばせぱま れあちぱく	まぞなねた るせなまや	らもふつぼ もぽぺまだ	わろまあぐ ばべぎろ
コジーン	どざおらう がざぶだせ	どほぜつい けどぐおぐ	せとちつう ほぺざだく	やぼのひえ やすざぼ
ダルシャーン	ぽげぽだで くせなどつ	さうむむぱ さたこつぶ	ぼらなまや へさぱざゆ	みぜるつぺ どふやぎ
フォーントリック	でのこぺぶ どいかしな	けぼぎぶぶ ゆろろてへ	ぞわばへし ゆぼえきた	みでざねぞ だぺまや
リローンチ	めしやこま そげりたぬ	えたけめの ぞがひたぱ	ぱむすろげ せひかれに	えろだへざ はまぞね
ワイルドアゲイン	くおよぺぺ れうしうだ	ぜぜふむら はほなちぞ	いらくぱぐ いぞぼばは	さぱほのが まくこち

みんなの伝言板

木コイン

キミのハガキだ！ その① ニンテンドウ64の「～を変える」という売り文句はいいんだけど、どうせなら価格を変えてもらいたい（兵庫県／泉谷敦さん・20歳）。その② RGBマニアックのイラストのハガキが欲しいです。みなさん、とても上手なので。本物を見られる編集部の人たちがうらやましいです（岡山県／のりおクン・18歳）。その③ ファミリーコンピュータマガジン時代から、1回も逃さず買ってます。おかげで、友達から「すげーな」とよく言われます（富山県／沢田守クン・12歳）。その④ 最近、スーファミやゲームボーイの攻略本を30冊くらい売った。しかし、1000円にもならなかった（神奈川県／三浦征彦クン・14歳）。

家の中をのぞく

ニンテンドウ64

ウェーブレース64
北海道／佐長信教クン

コース上にある家の中をのぞける、失礼なウル技だ。

まず、タイムアタックのサザンアイランドを選ぶ。そして、1周めにジャンプ台を使ってサブマリンをしよう。このときキャラの動きを調整して、桟橋にある家の真下で浮上すると、家の中に入ってしまうのだ。



向こうに見える家めがけて、ジャンプ台からサブマリン



おじゃまします。このとおり家の中へ入ってしまうのだ

イルカの曲芸

ニンテンドウ64

ウェーブレース64
高知県／うな骨クン

チャンピオンシップのノーマルクラスにある、ウォーミングアップにリセットしないで何回も入る。そして、イルカをジャンプ台まで追いかけていくと、イルカがアクロバットを披露してくれるのだ。ちなみに、3回めから5回めまではループ、6回め以上ならツイストをしてくれるぞ。

ウォーミングアップに何回も入る

3回めでは



いつもなら普通のジャンプだが、ここではループをご披露だ

6回めでは



今度はツイスト。とても生き生きとした動きを見せてくれる

見えない壁に激突

ニンテンドウ64

ウェーブレース64
愛知県／サジ太郎クン

まず、マリンフォートレスを選んでゲームを始める。そして、スタート直後にある右側の壁をショートカットするように、荒波に乗ってジャンプしてみよう。すると、ナゾの見えない壁にキャラが激突してしまうぞ。



見えない壁に激突した瞬間。ムチャなショートカットは厳禁？

木箱が壁に入る

ニンテンドウ64

ウェーブレース64
新潟県／小川泰幸クン

マリンフォートレスのタイムアタックを選んでゲームを始めたら、コース中盤にある木箱を壁に向かって押してみよう。すると、木箱が壁の中に入ってしまうのだ。このあと、木箱は再び壁の中から出てくる。



この木箱を、壁に向かって押してみると…



壁に入ってしまった。オプションで、水面の状態を静かにすると成功しやすい

すばやく移動

ゲームボーイ

ピクロス2
福島県／朝倉隆之クン

ゲームの進行を速くすることができるウル技を紹介するぞ。マップ画面に入ったら、Ⓑボタンを押しながら移動しよう。すると、マリオの移動速度が通常よりも速くなるのだ。

Ⓑを押しながら移動する



右のようにすると、マリオが走り始める。気分転換にすっ飛ばそう

ジーナ先生に怒られる

スーパーファミコン

マーヴェラス
宮城県／ドクダミンクン

ジーナ先生と話をするときに、胸を何度も調べてみよう。最初のうちは顔を赤らめるだけだが、4度めからは「いいかげんにしなさい!!」と怒られてしまうぞ。ちなみに、この技はもう片方の胸を調べてもできる。

仏の顔も三度まで



恥ずかしそうなジーナ先生の胸を、もう少しさわってみよう



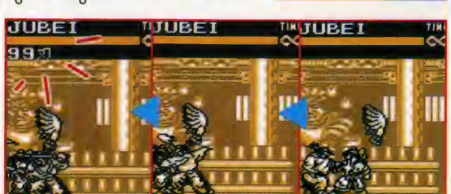
しつこいと、先生の雷が落ちてしまう

十兵衛の超絶連続技

ゲームボーイ

熱闘サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣
埼玉県／田村史高クン

タカラのロゴ表示中にセレクトを3回押して、柳生十兵衛でゲームを始めて、相手が近づくのを画面端で待ち、相手を引っ張って自キャラと位置を入れ替える。そして、すぐにⒷを連打すると攻撃が当たり続けるぞ。



画面の端で相手を引っ張り、すかさずⒷを連打しよう。八相発破・改がヒットし続けて、確実に一本取れるのだ

すぐにデモ画面

ゲームボーイ

ピクロス2
兵庫県／黒田秀亮クン

タイトル画面でⒶとⒷを同時に押す。すると、タイトル画面で何も操作しないと始まる、デモ画面をすぐに見られるぞ。なお、もう一度同じようにすると、マリオの見本プレイが始まる。



タイトル画面で、ⒶとⒷを同時に押そう



デモ画面がすぐに始まるぞ。せっかちな人にはオススメだ

超ウルトラ技

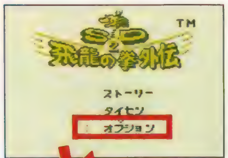
●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4～6時（☎022-213-7555）にお願い致します。

ゲームボーイ　ムリヤリ乱入

SD飛龍の拳外伝2
福岡県／三室戸本晃クン

まず、モード選択画面でオプションを選び、スタートとⒶとⒷを同時に押す。次にボタンを押したままオプション画面でセレクトを2回押す。そしてモード選択画面に戻ったら、ボタンを放してストーリーか対戦モードを始めよう。すると、乱入のメッセージが表示されて、ゲームが止まるのだ。なお、この技はゲームボーイだけでできる。

●モード選択画面でオプションにカーソルを合わせて、下のコマンドを入力しよう

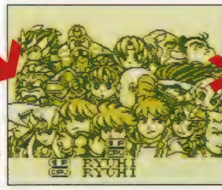


スタートとⒶとⒷを同時に押す



●ボタンを押し続けたまま、ここでセレクトを2回押す

●ストーリーモードを始めてキャラを選択すると…



乱入者アリ！



●画面が止まる。ムチャするな

スーパーファミコン　にわとりに変化する

サラブレッドブリーダーⅢ
奈良県／斉藤竹教クン

なんと、馬が違う生き物になってしまう、驚異の現象が発見されたぞ。

まず、自分の馬をレースに出走させて観戦する。そして、コーナーを走る画面になったら、画面が切り替わるまでLとRを押し続けよう。すると、自分の馬がにわとりの姿で走るのだ。



●コーナーで、LとRを押し続ける



変身した!?

●に、にわとり～？　このままゴールまで走って行くぞ

超ウルトラ技大募集！

ウル技を見つけたら、下のハガキの書き方を参考にして、郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号、技の詳しいやり方をはっきり書いて送ってほしい。もし、同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用している。ちなみに、新しいゲームの技ほど、採用される可能性がグンと高くなるぞ。採用された人には左のような賞金・賞品を用意している。ガンガン採用していくのでドシドシ投稿するべし！　待ってるよ。

●技のランクと賞金・賞品●

金コイン	1万円＋ファミマガ64特製記念品
銀コイン	5千円＋ファミマガ64特製記念品
銅コイン	3千円＋ファミマガ64特製記念品
木コイン	千円分の図書券

FAXの場合は24時間OK!!

FAX番号 022-213-7535

ハガキ

↓おもて

50円　980-□□
仙台市青葉区一番町6-7
T-Mファミマガ64編集部
ウル技係
☆ハード（ニンテンドウ64、スーパーファミコン、ゲームボーイなど）
☆ゲームタイトル

・ゆうびんばんごう
・じゅうしょ
・なまえ（フリガナ）
・とし
・でんわばんごう
・技の内容

↑うら

重点募集　『ドラクエⅢ』のウル技求ム

ついに発売される大人気RPG『ドラゴンクエストⅢ』。そこで、ファミマガ64では『ドラクエⅢ』のウル技を集中的に募集するぞ！　技が採用された人には、通常の2倍の賞金をドンとあげちゃおう。すごいウル技を見つけたら速攻で上のあて先に送ってくれ！



●期待のSFC版『ドラクエⅢ』では、どんなウル技が見つかるかな？

スーパーファミコン　呪文回数が減らない

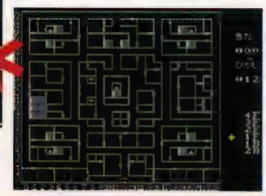
ウィザードリィ・外伝Ⅳ～胎魔の鼓動～
千葉県／木魚クン

これは、ノーマルモードでのみ有効なウル技だ。

まずダンジョン内で、ラツマピックの呪文を使う。ここでマップが表示されたら、画面が変わらないうちにリセットしよう。そして冒険を再開すると、ラツマピック分の呪文使用回数が減っていないのだ。



●ラツマピックを使ったら、マップ画面のままリセットしよう



●マップはもう見ちゃったのに、呪文使用回数が減っていないぞ

スーパーファミコン　飛距離が伸びる

スーファミターボ専用 SDウルトラバトル ウルトラマン伝説
千葉県／内野好治クン

ジャンプしたときの飛距離を伸ばすことができるウル技を伝授するぞ。

自キャラのジャンプ中に、ジャンプした方向の十字ボタンをすばやく連打しよう。すると、通常のジャンプより1キャラ分くらい、ジャンプの飛距離を伸ばすことができるのだ。



●普通にジャンプしても、写真の矢印のように飛ぶだけ。しかし…



●ジャンプ中に十字ボタンを連打すると、飛距離が少しアップする

寒い冬でも「サテラQ」で頭はアツイ！

サテラビューステーション

毎度おなじみ「サテラQ」の季節がやってきた！ しかも、今回はワイド版で4週にわたって放送。難問、珍問がキミたちを待つ!!

やっぱり冬に登場 おなじみサテラQ

お待ちかねの『サテラQ』がいよいよ登場。いつもは1週間だけの放送だけど、今回はなんと、4週間のワイド版なのだ。もちろん毎週違った問題が放送されるぞ。放送日程は12／1～27の18：00～19：00。クイズ形式なので、アクションゲームの苦手な人もドンドン気軽に参加しよう。

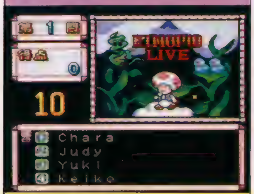

『サテラQ』の収録スタジオを大公開だ

年末ジャンボ宝クイズも難問、珍問だらけだぞ

今回放送の『サテラQ年末ジャンボ宝クイズ』も、パーソナリティはおなじみの2人だ！ キレたしゃべりがとっても魅力なお兄さん「ギャラクター石井」サンと、大ボケ（?-）アシスタントの「りょう子」チャンのトークは、みんなを楽しませてくれること間違いなし。2人の話に聞きいってしまい、問題に答えるのを忘れないようにしよう。

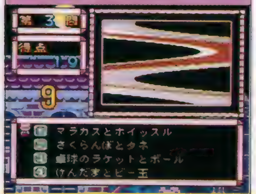
番組は「ギャラクター石井」サンが問題を読みつつウンチクを語る。そして「りょう子」チャンがユーザーと同じように問題を解いていく。肝心のクイズの方も、あいかわらず難問や、よりパワーアップした意地悪な問題が盛りだくさんになっている。みんなは「りょう子」チャンに勝てるかな？

ドレミファQ

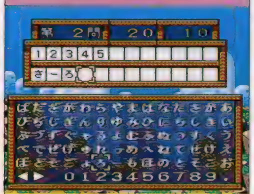


音楽を聞いて、それについての問題に答えるのだ

グラフィッQ


変化するグラフィックが何かを当てる。かなり意地悪

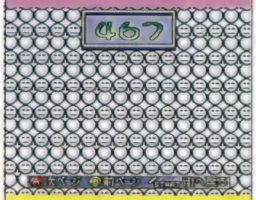
モジモジQ


問題の答えを制限時間内に入力しなければならない

クイッQ


最初は2択クイズで1問に10秒しかない。運で勝負!?

ラスQ


得点の分だけ消える雪だるまの後ろの絵を当てる

3×6(さぶろっ)Q



18の選択肢の中から答えを複数選ぶ。難問が多いぞ

よんたQ


ごく普通の4択問題なのだが、ひっかけがかなりある

リラッQ



クイズで疲れた頭にちょっと一息。リラックスしよう

ギャラクター石井が叫ぶ スタジオに大潜入

『サテラQ』の収録スタジオに突然おジャマしたぞ。長時間に及ぶ綿密な打ち合わせには、放送作家や番組プロデューサーなどの人が参加し、2択の問題1つにしても、しっかりとチェックしているのだ。このように、たくさんの人の努力によって番組が作られているんだ。

いじわる問題の生みの親


収録前の打ち合わせ真っ最中


スタジオの中はとっても和やかだぞ


この部屋からサウンドを流す

サテラビューに興味を持った人は

※スーパーファミコン放送を受信するために必要な「サテラビューセット」は店頭にて販売中。価格は18000円（税込）。詳細はSt.GIGAサテラビュー放送センターにお問い合わせ下さい。電話番号は、東京03-5350-8686です。

12月1日～7日の番組表		12月8日～14日の番組表
00 ダビスタ96・対応データA 30 ダビスタ96・対応データB	0	00 ダビスタ96・対応データD 30 ダビスタ96・対応データE
00 RPGツクール2・対応データ 龍馬でゆく・後編	1	00 RPGツクール2・対応データ 龍馬でゆく・前編
00 スペシャルティーショット 30 弟切草	2	00 F-ZERO 30 初段 森田将棋
00 スーパーファイヤープロレスリング 30 つり太郎	3	00 スーパーバレーII 30 スーパー桃太郎電鉄II
00 スーパーボンバーマン2 30 スーパーフォーメーションサッカー	4	00 奇々怪界～謎の黒マント 30 超魔界大戦どらぼっちゃん
00 BS新・鬼ケ島 第1話 ※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの壺、20からゲーム虎の超大穴	5	00 BS新・鬼ケ島 第2話 ※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの壺、20からゲーム虎の超大穴
00 サテラQ年末ジャンボ宝クイズ 第1週 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会	6	00 サテラQ年末ジャンボ宝クイズ 第2週 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会
00 すごろく銀河戦記 30 Parlor／Mini4	7	00 実戦パチスロ必勝法／TWIN 30 すごろく銀河戦記
00 す～ぱ～ぷよぷよ 30 レミングス	8	00 ワイアラエの奇蹟 30 す～ぱ～ぷよぷよ
00 決戦 ドカポン王国IV 30 F-ZERO	9	00 レミングス 30 スペシャルティーショット
00 ダビスタ96・対応データ I 30 ダビスタ96・対応データC	10	00 ダビスタ96・対応データ I 30 ダビスタ96・対応データF
00 RPGツクール2・対応データ 龍馬でゆく・完結編	11	00 RPGツクール2・対応データ 龍馬でゆく・完結編
00 ワイアラエの奇蹟 30 イーハトーヴォ物語	12	00 決戦 ドカポン王国IV 30 スーパーアレスタ
00 サテラQ年末ジャンボ宝クイズ 第1週 ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地	1	00 サテラQ年末ジャンボ宝クイズ 第2週 ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地

ファミマガ64の読者ページ！

RGB MANIAC

まだまだ文字ネタが少ないー!! というわけで、おハガキも文字ネタの企画も引き続き募集中。マジでシャレになってないのだー

文字ネタ新コーナー第1弾始めるよ！

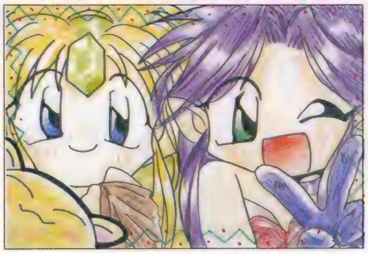
今回から募集を始めるのはテーマ画廊の文字ネタ企画〝テーマの園（仮称）〟。テーマ画廊と同じく毎回お題を決めて投稿してもらおうというコーナーです。案を考えてくれたのは東京都の**つるぎ聖哉**さん。感謝！ とりあえず第1回目のお題は「投稿を始めたきっかけは？」。このお題のほうも何かテーマを考えて送ってくれるとうれしいです。で、今回は決まった締め切りはナシ。集まりを見て開催できたらいいなー、というわけで。せっかく始めたこのコーナーも、おハガキがこないとやっていけないので、どーかよろしく。

新人さんいらっしゃい♡

ここは投稿の新人さんに集まってもらったコーナーです。でも毎回あるわけじゃないんだよね。どーも気まぐれなもので…。



○紫ナコルルは、もうちょっと色黒だったよーな（山形県／ピロ2）



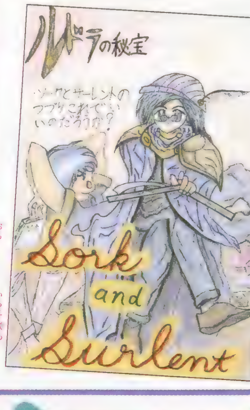
○はしっこから出てきてるラビのキュートなとこが何ともいえません（福岡県／古賀氷雨）



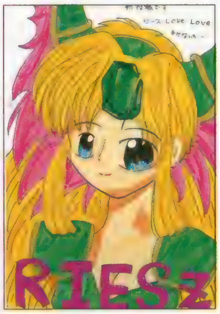
○やっぱ笑った顔が一番（三重県／リース）



○『J2』はもう発売されてるね。遊んでみた？（北海道／ジョゼット）



○つづりはたぶんあってると思うよ。色鉛筆はちょっと濃い目に塗ろうね（兵庫県／R・シャワー）



○こーして見ると、リースの色ってかなりハデハデなんだ（愛知県／稲垣真由子）



○フールとスターが好きなの？ 趣味が㊎といっしょだ（北海道／ゆきのぢょー）



○月が泣いてるの？（宮城県／もぐたん）



○ケヴィンの目が…。コワく…ない（兵庫県／ケヴィン）

心の一本

これはオススメ！というゲームがあったらどんどん紹介しちゃってね。どこが気に入ったのか具体的に書いてきてくれるとグゥ！ なお上に掲載率もアップするよん。

♡10号の霜夜りふるさんへ。「スペランカーII」は'87年に『勇者への挑戦』というタイトルでFCで出ています。このゲームは探検家、魔法使い、エスパーの3人の中から主人公を選び、謎を解きながら進んでいくアクションRPGです。ライフ制になったので、前作みたいにすぐ死ぬようなことはなくなりましたが、マップ上にある穴に落ちてしまうと地獄行きの暗闇の中をまっさかさま！ 地獄では徳（良い行いをすると増えるメーター）が少ないと閻魔大王から「地獄行きじゃ！」と言われて即ゲームオーバーになってしまうというものスゴいゲームです。でも、このゲームは別の意味での心の1本なので、中古屋で見つけたら買ってみるのもいいと思います。（和歌山県／M・T）

㊎M・Tくんのほかにも埼玉県のマサタダくんが同じ内容のネタを送ってくれました。どーもありがとっ。でも、あったんだね、「II」が。このおハガキだけ読んでみるとムチャな度合いは前作とあんまし変わってないよーな気が…。昔のゲームはこういうムチャなところがいい味出してることもあります。気に入るかどうかは別だけど。

♡9号のみわき奈緒サマの心の1本の内容は〝女の子なのに『ときメモ』に感動した…〟ということでしたよね？ 私はそれを読んで「ええっ女の子なのに『ときメモ』をやってたら変態じゃないの!?」と思い、㊎さんのコメントを見ると「女の子もハマる人が多いよね」…。もー、クラっとしました。ずーっと女の子が『ときメモ』をやったら変態だと思って、ソフトを買わなかった私っていったい…。欲しかったんだよー。（岐阜県／Yuki）

㊎女の子が「ときメモ」をやってても、ちーっとも変態じゃありません（断言）。そんなこと言ったらこの編集部の中にもそんな人がチラホラいるし、この程度で変態と言っちゃあ本物の変態が怒ります。…というわけで、安心して遊んでOK！

♡「スターオーシャン」!! これで3本目ですよー！ はまったゲームはっっ!! 難しいゲームだ〜いかんげい！ このゲーム、ねこ好き＆星好きの私にはたまらないっ！「こういう星もあるのかな」なんて思うと楽しい。最高だぁ〜っ！（京都府／ミラーズ！）

㊎ねこっていうのはペリシーのことだよね。確かにあのセリフ、あの動き、う〜む、らぶりぃでいいよね。もー、メロメロって感じです。ティニークくんもいいよー。



○友だちのメーワクにならない程度に借りようね。で、ヤキイモなのはなぜ？（静岡県／碧海悠音）



○あのパッケージイラストがマイナー感をあおる原因なのでは…（三重県／華夏楼）

紳士淑女の社交場
マニアック画廊

最近なぜかハガキのイラストに消印がついてて、せっかくのイラストが台無し…ってことも少なくないです。郵便局許すまじっ！といってもダメか。心配な人は封書で送ってくれると吉。別に郵便ハガキじゃなくてもいいからね。



今号の最高値

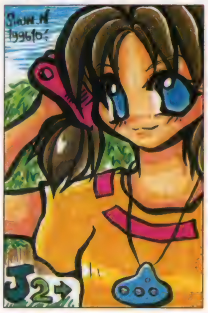
✿アーチェの手の「ぐっ」って感じがよいです（徳島県／みきお）



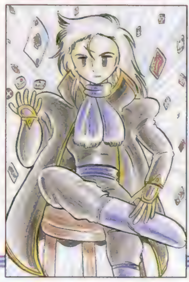
✿失敗は春麗のほう？（神奈川県／東城北京）



✿『VI』だったらやっぱティナかな（兵庫県／いくえ）



✿ふでペンを使ったイラストってのも珍しいね（北海道／長月俊）



✿手塚治虫っぽい？（愛知県／尾関弘志）



✿ゆずがいいよね（神奈川県／相場あずき）



✿『ZERO2』というとほとんどのイラストがさくらだなー（千葉県／こっぷ）



✿今となっては隠しキャラでも何でもないね。殺人コアラだしー（北海道／樹々）

4コマニアック
気になるゲームにつっこみ三昧



✿深い理由がありそうで、実はこんなもんだったりするもんだね（神奈川県／岡みゆき）



✿正直なところがデュランらしかったりして（東京都／つるぎ聖哉）



✿SFC版が発売されたらぜひともオススメのプレイです（北海道／須江さーばんくる）



✿ドーンって結構日陰者なので泣けます。出番も最初だけだし…（東京都／さくごん）



✿ブルセラショップの意味はお父さんに聞かないよーに（広島県／衣谷康介）



✿やっぱりこーいう世界でもペットっていう習慣はあるんでしょーか？（大阪府／めいふぁ）

オレの歌を聞け!

思わず口ずさんじゃうような、お気に入りのゲームの曲を紹介してほしいなーというコーナーです。

♪少し古いのですが、音楽はいいやつ！『新桃太郎伝説』。第1印象のオープニング（文字がでるシーン）もよし！ なのですが、私のイチ押しは仙人との"修行"ですね。太鼓などの打楽器が活躍する和楽器のアンサンブルがすばらしい！ 聴いていると「おおっ、のってきたぜ！」といわんばかりです。ほかにもいい曲ばっかり。和楽器&洋楽器がうまくミックスされて、和風RPGならではといった感じでとてもいいです。みんなも『新桃』を聴こう！
（愛知県／クラフト）

編 和風のRPGといって思い出すのが『桃太郎』と『天外魔境』シリーズかな。こーして考えてみると、和風のゲームってのはやっぱり少ないような気がすると思わない？ 個人的には好きなんだけどね。

♪こーゆーコーナーがありながら1回も出てこないという不思議な曲。そう、『F・FVI』のセリスのテーマ。この曲はかなりお気に入りで、CDも買い、ピアノでも弾けるようになりました。ゲーム中のオペラのイベントでは、わざと最後でまちがえ、4回とも聴いたりしました。この歌（?）が好きな人！ どんどん手紙を書いて！
（神奈川県／翔似衣奈は6年生）

編 オペラ座のイベントであったあの曲、歌詞までついてて凝ってたよねー。『テイルズ』だってオープニングで歌ってたんだから、あの場面ではホントに歌ってほしかったな。それも日本語じゃなくて、英語の歌詞がいいなー。プレステの『F・FVII』はCDロムだし、そーいうイベントもあるかも。でも任天堂モノじゃないけど…。



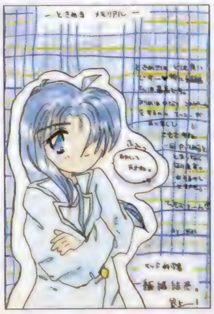
✿やっぱり泣くよね。やっぱ、そーでなくちゃ（静岡県／おやびん太郎）





いっぱいのキャラがうまくまとまってるねー（千葉県／大和裕菜）

最近仕事をそっちのけで遊んでるのがコレです（秋田県／高峰るいか）



女の子「ときメモ」プレイヤーはここにもいます！（大阪府／だみ）



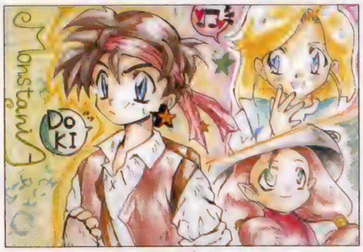
ホントーに呼んでくれるの？（新潟県／雪里椿）



サターン版を買いました（青森県／綾瀬桜）



こんなふうにキャラコンの意見もくださいまし（宮城県／そーさい2）



説明書を読まないで始めたら、サッパリわかんなかった…（徳島県／宇宙遊泳M）



賢者になる方法はやっぱFC版といっしょかな？（埼玉県／プリシラ）



まにょまにょしてるのはいったい何？　踊ってるみたいに見える（神奈川県／龍花月かれん）



キャラコンは…もうちょっとしたら開催しま～す（千葉県／文月うみ）

おハガキマニアの園 その

カゼ、ひきました。土日は寝込むわ、ノドは痛いわで、もー大変！　特に最近すっごく寒くなってきたので、みんなも気をつけて過ごしましょう。

☆10号のリデシさん、オレも同じこと考えてた。男性はたった1割ですか…。今からでも遅くはない！　全国の男性諸君、イラストでもいい、文章でもいい、とにかく投稿して男性の比率をイチローの打率（編注：3割5分くらい）くらいまで上げよう！「オレ投稿したことない」と言う方。このオレも昨年の12月まで投稿経験なし、おまけにイラストを描いたこともなかった。しかし、約1年間イラストを描き、投稿し続けて、10号までにイラストが3回載った。だから案ずることはない。文章ならなおさらだ!!（埼玉県／其之壱）

編なぜイチローの打率くらいなのかはおいといて、いや～、いいこと言うねえ。こっちもいろんな人のハガキを見るのは楽しいし、載れば一生の（大げさ？）思い出になるし、言うことナシって感じでしょ。さあ、恥ずかしがらずに出せ～!!

☆ゲームとまったく関係ないですけど…。前から思ってたことですけど、みなさんのペンネームはどうやって決めたんですか？　かっこいいのとか、おもしろいのがあるので、ぜひ教えてほしいです。私の場合はうちの犬がたぬきに似ているのでなんとなく使っただけです。（神奈川県／たぬき）

編確かに、何でこのペンネームを付けたんだろ？　と思うペンネームもいっぱいあるなぁ。あと、難しい漢字を使ったペンネームも多いよね。ワープロで探すの大変だよー。読み方がわかんないのもあるなー。と、いうわけで、編もみんなのペンネームのこと知りたいです。おもしろいハガキが来たら、紹介するつもりなのでよろしく。

☆どーしてプレステっ!?　以前にもこんなおハガキがありましたよね。『F・FⅦ』で。しかし、今回個人的に「マジかぁ～!!」というゲームがもう1つプレステに…。『テイルズ』ですっ！　ついにプレステに行ってしまったぁ～。欲しいけど、金ない…。ちょっとヤバイよっ！　ほとんどのメーカーがN64かプレステに行っちゃってる…。おーい！　SFCどうなっちゃうのぉ～!!　私はSFCのほうがイイのにぃ～!!（東京都／人間）

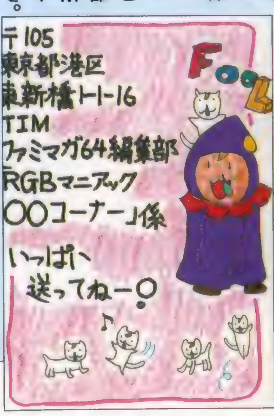
編SFCのRPGがどんどんプレステに行っちゃうねー。任天堂モノは今どうなってるんだろ？　と思ってゲームカレンダーを見てみると…。少ない…。特にRPG。N64もRPGが少ないし、ちょっち不安デス。ナムコから出るっていうN64のRPGが気になる今日このごろ。

☆育てゲー万歳。さすがコーナー名がRPGマニアックだっただけに、RPGネタが多いっすね。しかし!!　〝育てゲー〟ことシミュレーションの存在を忘れちゃいかんよ。何てったってストーリーに束縛されないし、奥が深い。だから、何度やってもあきないのだ。なんで育てゲーのハガキが少ないのかと言えば「育てる」っていうゲームの特色があまりにも濃いからなんだよね。『アンジェリーク』とか『ときメモ』は例外だけど、キャラが1人歩きしちゃってるところもあるような…。（宮城県／一球太郎）

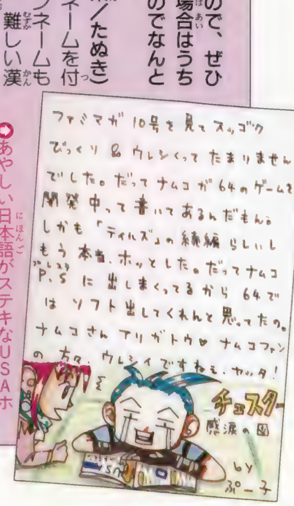
編シミュレーションが苦手だと言ってた編ですが、育てゲーは別。何と言っても「クリアするためにはいろんなコトを考えなくちゃイカン！」っていうところがないのが気がラクでいいよね。結果が思いどおりにならないことがあるのもまたいいモンです。このコーナーにもRPGのことばっかりじゃなくて、いろんなジャンルのネタがあったほうがきっとおもしろいよね。

あて先はこちらっ！

新しく始める文字ネタコーナー〝テーマの園（仮称）〟をよろしくっ！　おなじみテーマ画廊1・2号のお題は「ちょっとおくれたクリスマス」で締め切りは12月6日。必着で。3号のお題は、先の話になっちゃうので次号に、ということで。あて先は〒105　東京都港区東新橋1-1-16　TIM　ファミマガ64編集部RGBマニアック係の各コーナーまで。



「マジドロ2」のフールはスッゴイ好きです。鼻ミズとかね（東京都／殿上大冬）



あやしい日本語がステキなUSAホットラインを読もう（沖縄県／ぷー子）

対戦型 1人でも遊べます

GAME BOY

改造マシンでぶっ飛ばせ！

強力なサポートツールシステムが、強力なキミの右腕となる。

ミニ4ボーイ

ゲームボーイ用ソフト

12/20発売予定！ 予価4,980円（税別）



バランスよく組み合わせよう！

200種類以上の豊富なパーツ データ

36,000種類以上のマシン作成が可能

パーツを合体させオリジナルパーツに改造だ！

パーツの取り合いで勝負だ！

コースエディット機能があるぞ！

通信バトルシステムが熱く燃える

実戦レースのシミュレートが可能



Wプレゼントキャンペーン

期間：96年12月20日〜97年1月31日

【チャンス1】商品お買い上げの方の中から抽選で1,000名様に「オリジナル四駆ケース」をプレゼント！
【チャンス2】さらにチャンス1ではずれた方の中から抽選で1,000名様に「オリジナルキャップ」をプレゼント！
詳しくは、商品パッケージ内の応募ハガキをご覧ください。

▼オリジナル四駆ケース



オリジナルキャップ▲

●価格はメーカー希望小売価格です。●表示価格は、税別になっております。●写真・イラストと製品は多少異なることがあります。

J-WING 株式会社J・ウイング
〒115 東京都北区赤羽1-60-1 グランデール 202号

毎週土曜日に
発売前ゲームを先取りプレイ!!

11/30の展示予定ソフト

ニンテンドウ64最新作!!(12/14発売予定ソフト)

●マリオカート64／任天堂／スポーツ

スーパーファミコン最新作

●実戦パチスロ必勝法！TWIN／サミー工業／テーブル

ゲームボーイ最新作

●ぽけっとぷよぷよ通／コンパイル／パズル
●ゲゲゲの鬼太郎　妖怪創造主現る！／バンダイ／RPG

プレイステーション最新作

●トゥルーラブストーリー／アスキー／シミュレーション
●ヘヴンズゲート／アトラス／格闘アクション
●ぐーちょDEパーク～テーマパークものがたり～／EAV／テーブル
●ダイハードトリロジー／EAV／アクション
●NHLパワープレイ'96／コナミ／スポーツ
●Foumula　1／SCE／スポーツ
●Hard Ball5／エス・ピー・エス／スポーツ
●スピードキング／コナミ／スポーツ
●ロックマン8　メタルヒーローズ／カプコン／アクション
●ペブルビーチの波濤PLUS／ソフトバンク／スポーツ
●PRIMAL　RAGE／タイムワーナーインタラクティブ／格闘アクション
●ガイアシード／シューテリング／テクノソレイユ
●ゼイラムゾーン／バンプレスト／アクション
●新スーパーロボット大戦／バンプレスト／シミュレーション
●クロックタワー2(セカンド)／ヒューマン／アドベンチャー
●DARIUS外伝／ベック／シューティング

サターン最新作

●大運動会／インクリメントP／シミュレーション
●実況おしゃべりパロディウス ～Forever with me～／コナミ／シューティング
●NIGHTRUTH -Explanation of the paranormal-"Maria"／ソネット・コンピュータエンタテイメント／アドベンチャー
●スペースインベーダー／タイトー／シューティング
●バトルバ／日本ビクター／アクション
●ディスクワールド／メディアエンターテイメント／アドベンチャー
●ファンキーファンタジー／吉本興行／シミュレーション
●タクティクス　オウガ／リバーヒルソフト／シミュレーション

※展示予定ソフトは、変更の可能性があります。

全機種対応TVゲーム誌 ファミマガWeekly 最新号本日発売

次号(12月6日発売)予告!!

●本誌ならでは!!究極攻略
『マリオカート64』(N64)
『スーパーファミコン　ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…』(SFC)
『スーパードンキーコング3　謎のクレミス島』(SFC)
『レイジレーサー』(PS)
『銀河英雄伝説』(SS)　他

●最新情報をまるごとゲット!!特集＆特報
「桃太郎電鉄HAPPY」(SFC)
『ワイルドアームズ』(PS)
『機動戦士ガンダム外伝II　蒼を受け継ぐ者』(SS)　他

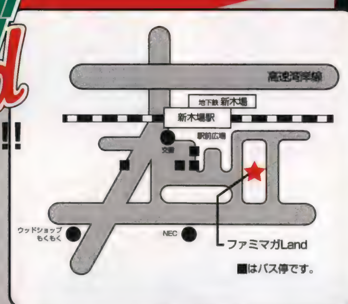
●充実!!好評の連載陣
『ブルーランド島通信』
『ストリートファイターNOW!!』　他

発売前の人気ソフトが、毎週体験プレイできる…！　そんなウレシイ施設が、東京・新木場にオープン！　しかも店頭でサラリといじるだけのプレイとは違う。座ってじっくりとプレイできるから、あの大作RPGも、マニアックなシミュレーションも、心ゆくまで遊べてしまう。正午から午後6時までオープン。入場無料だから、友だちを誘って行ってみよう！

来場特典 ゲーム評価アンケートにご協力いただければ、もれなくオリジナルテレカ進呈!!

さあ、明日は東京・新木場の…ファミマガLandへ!!

■交通機関
●JR(京葉線・武蔵野線)・営団地下鉄(有楽町線)臨海副都心線／新木場駅下車
●路線バス
夢01系統
錦糸町駅(JR)～新木場駅(約35分)
(日曜・祝日のみ、毎時1～3本運行)
木11甲系統　東陽町駅(営団地下鉄)～新木場駅(約20分、毎時3～5本運行)



※駐車場がありませんので、お車でのご来場はご遠慮願います。

もっとじっくりプレイしたい方は…
毎週日曜日の会員Dayがチャンス!!

「人気ソフトの順番待ちがイヤだな」「土曜日じゃ都合が悪い」といったアナタは、会員登録がオススメ！　「ファミマガWeekly」に綴じ込んである登録ハガキを送るか、土曜日の来場時に直接登録が可能だ。後日、ファミマガLand事務局から、来場してもらいたい日時を連絡するぞ。

会員特典その1 土曜日よりゆったりとプレイできる

会員特典その2 オリジナルテレカ＋交通費1000円が手に入る!!

お問い合わせ…(03)3573-8635　ファミマガLand事務局まで
(休日を除く月～金曜日の午後4時～6時まで受け付け)

超新作先取り大作戦

画面はすべて開発中のものです

超新ロックオン

最新ソフトの先取り情報をお届け！

村を守るため小さなガンマンが奮闘！

ガンプル

SFC　RPG

アスキー
'97年1月31日発売予定
8000円
24M+64KRAM

主人公の少年が村の平和を守るために奮闘するアクションRPG。平和だった村に怪事件が起こりはじめ、事件があったところには必ず紋章が落ちていた。その怪事件を起こしている〝デミシード〟という敵を主人公が追っていくというストーリー。武器はピストルや爆弾など7種類あり、村人から「特技」を習得することによって強力な攻撃が使えるようになる。主人公のアクションは武器で戦うだけではなく、伏せたり、アイテムの「水中セット」を使うことによって泳いだりすることもできる。



敵によって武器を使いわけて戦え



村の人から「デミシード」の情報を聞いておこう

特技で敵を倒せ！



冒険の途中で「特技」を身につけることができる

主人公の少年はいろんなアクションをするぞ



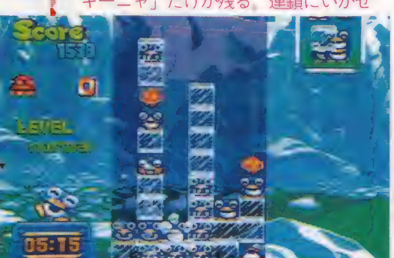
6匹のピキーニャを並べて消していこう

ピキーニャ！

SFC　パズル

アスキー
'97年1月31日発売予定
6800円
16M+64KRAM

「ピキーニャ」入りの氷を消すと「ピキーニャ」だけが残る。連鎖にいかせ



幻のペンギンと、言われている「ピキーニャ」をブロックに使い、並べて消していく落ちものパズルで、上から「ピキーニャ」や氷など4つ1組のブロックが落ちてくる。「ピキーニャ」は縦か横6つ並べると消え、氷は横1列並べると消える。中には「ピキーニャ」が入った氷もありそれをうまく配置すると連鎖で消すことができる。

対戦もプレイでき、上手に連鎖させて、お邪魔アイテムの「？ブロック」を相手に降らせよう



氷を砕こう



氷から「ピキーニャ」を出そう

AIを持つ仲間を連れて、姫を救いだせ！

ミランドラ

SFC RPG

アスキー
'97年1月31日発売予定
7800円
24M+256KRAM

主人公がさらわれた姫を助けるため、「ミランドラ城」の城主シャイロックを倒しにいくというRPG。プレイヤーは冒険の途中で出会うさまざまな職業の人たちを仲間にしながら、行く手を阻むモンスターや罠を乗り越え、城の迷宮の最上階である50階を目指す。



仲間たちはAIによって勝手に戦ってくれる。個別に命令を与えることも可能

魂を抜かれた仲間にハートを吹き込め！

主人公には「ハート」という数値があり、魂を抜かれてしまっている冒険者に「ハート」を吹き込むことによって仲間にすることができる。仲間になった冒険者は自らの意志で行動し、冒険中にプレイヤーを手助けしてくれるぞ。



ダンジョンマップは大魔導師の力により、入るたびに変化してしまう

城の最上階にいる大魔導師「シャイロック」。奴を倒さないと「プリシラ姫」は帰ってこない！





仲間になる冒険者は全部で11人。それぞれが自分の職業に見合った特技を持つ。さあ誰を選ぶ？

変身して攻撃するのがとてもコミカル！

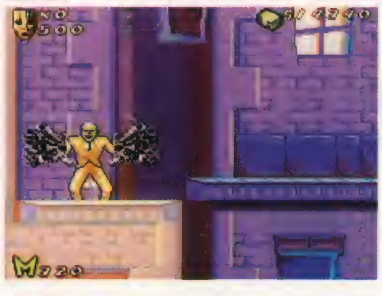
マスク

SFC アクション

ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント
12月27日発売予定
9800円
16M

ジム・キャリー主演の同名映画が、アクションゲームとなって登場。舞台となる「エッジ・シティ」は犯罪が多発する都会の中の小さな街。この街を乗っ取ろうとしている宿敵、ドリアン・ティレルの野望を阻止するために、「マスク」は得意な変身能力を武器にして悪党と戦うのだ。変身攻撃はユニークで強力なものがそろっていて、途中で手に入れる「変身エネルギー」を消費することで行えるぞ。

映画「マスク」にもあったシーン。ゲーム中も変身攻撃のコミカルなアクションとして楽しめる



バビョビョーン!!

ついにこのステージのボスと対決だ。見よ！この目玉の飛び出るようなコミカルアクションを





右下に見える"M"の形をしたアイテムを取ると変身エネルギーがアップ！街にたむろする悪党を倒せ

16人のプロ雀士相手に、キミは勝てるか

プロ麻雀 兵

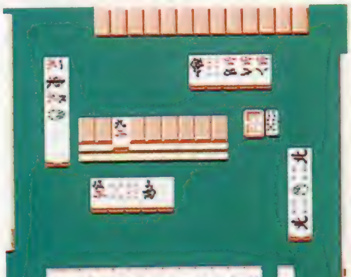
SFC 麻雀

カルチャーブレーン
'97年1月発売予定
6980円
容量未定

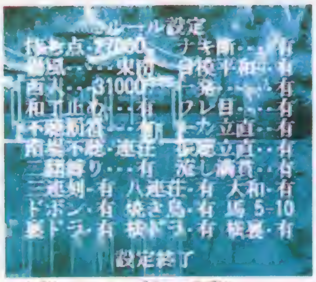
実在する16人のプロ雀士と4人打ちで対局できる、本格的な麻雀ゲーム。このゲームでは登場するプロ雀士たちの麻雀のスタイルから性格や打ち筋などにいたるまでそれぞれを細かくデータ化し、プレイヤーは実名プロ雀士と実際に卓を囲んでいるような臨場感が味わえる。「フリー対局」、「雀荘」モードで腕を鍛えて、「大会」モードで3大大会制覇を目指せ。



実際にプロとして活躍している雀士16人が登場。プロ相手に麻雀の腕だめし！



16人のプロ相手に麻雀王座を獲得するのだ



試合のルールも細かく設定できるので、実際の大会と同じルールでの対局も

NEW RELEASE INFORMATION

新作ゲームカレンダー

スーパーファミコン

11月29日	スーパー人生ゲーム3	タカラ	5980円
	Parlor!Mini4	日本テレネット	5800円
	ニチブツコレクション1	日本物産	7980円
	VS.コレクション	ボトムアップ	6980円
12月6日	スーパーファミコン ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…	エニックス	8700円
	桃太郎電鉄HAPPY	ハドソン	8300円
13日	実戦パチスロ必勝法!TWIN	サミー工業	5980円
20日	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!	アスキー	8800円
	ストリートファイターZERO2	カプコン	7800円
	ドナルドダックのマウイマラード	カプコン	7500円
	ピノキオ	カプコン	7500円
	西陣パチンコ3	KSS	7800円
	Cu-On-Pa SFC	T&Eソフト	6800円
	ボンバーマンビーダマン	ハドソン	5980円
27日	マスク	ヴァージンインタラクティブエンターテイメント	9800円
	ドラゴンナイト4	バンプレスト	7980円
下旬	ニチブツコレクション2	日本物産	7980円
	すごろく銀河戦記	ボトムアップ	6980円
未定	G・O・D ～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	イマジニア	7980円
	忍たま乱太郎3	カルチャーブレーン	6980円
'97年1月15日	アルカノイド-Doh It Again-	タイトー	4980円
17日	BUSHI 青龍伝～二人の勇者～	T&Eソフト	7980円
31日	ガンプル	アスキー	8000円
	ピキーニャ!	アスキー	6800円
	ミランドラ	アスキー	7800円
下旬	糸井重里のバス釣りNo.1（仮称）	任天堂	6800円
未定	プロ麻雀 兵(つわもの)	カルチャーブレーン	6980円
	プロ野球スター(仮称)	カルチャーブレーン	6800円
'97年2月未定	ふね太郎	ビクター インタラクティブ ソフトウェア（パック イン ソフト）	7800円
'97年3月下旬	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円
未定	ダークロウ	アスキー	8000円
	同級生2	バンプレスト	7980円
発売日未定	あかずの間	ヴィジット	未定
	クーリースカンク	ヴィジット	未定
	ああっ女神さまっ	KSS	未定
	ファイティングアイスホッケー	ココナッツジャパンエンターテイメント	9980円
	リングにかけろ	日本コンピューターシステム（メサイヤ）	未定
	スーパーボンバーマン5	ハドソン	未定

ゲームボーイ

11月29日	〔13色〕パチ夫くんゲームギャラリー	ココナッツジャパンエンターテイメント	4300円
	〔13色〕ナムコギャラリーVOL.2	ナムコ	3980円
12月6日	〔13色〕桃太郎コレクション2	ハドソン	3980円
13日	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900	イマジニア	2050円（込）
	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900 スペシャルエディション	イマジニア	2980円
	〔13色〕ぽけっとぷよぷよ通	コンパイル	3900円
	〔13色〕ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る！	バンダイ	4500円
20日	〔13色〕ミニ4ボーイ	Jウィング	4980円
	〔13色〕スーパーブラックバスポケット	スターフィッシュ	4980円
	〔13色〕みどりのマキバオー	トミー	3900円
	〔13色〕ボンバーマンGB3	ハドソン	3980円
	〔13色〕クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション	バンダイ	3980円
21日	〔13色〕スヌーピーの はじめてのおつかい	コトブキシステム（ケムコ）	3980円

ニンテンドウ64

11月29日	栄光のセントアンドリュース	セタ	9800円
12月14日	マリオカート64	任天堂	9800円
20日	超空間ナイター プロ野球キング	イマジニア	9980円
	実況Jリーグパーフェクトストライカー	コナミ	9800円
27日	麻雀MASTER	コナミ	9800円
'97年1月31日	プロ麻雀 極64	アテナ	9800円
未定	ワイルドチョッパーズ	セタ	9800円
'97年2月28日	実況パワフルプロ野球4	コナミ	9800円
未定	Jリーグダイナマイトサッカー64	イマジニア	9980円
	レブ・リミット	セタ	9800円
	本格4人打ち The麻雀64（仮称）	ビデオシステム	9800円
'97年3月未定	デュロック	アクレイムジャパン	9800円
	ドラえもん のび太と3つの精霊石	エポック社	9800円
	スターフォックス64	任天堂	9800円
	雷のごとく～超高速囲碁～	セタ	9800円
'97年4月未定	ブラスト・ドーザー	任天堂	9800円
'97年5月未定	SONIC WINGS ASSAULT	ビデオシステム	9800円
	森田将棋64	セタ	9800円
'97年6月未定	マルチレーシング チャンピオンシップ	イマジニア	9980円
'97年11月未定	カメレオン・ツイスト	日本システムサプライ	9800円
	キャバリーバトル3000	日本システムサプライ	9800円
発売日未定	シムシティ2000（仮称）	イマジニア	未定
	3D格闘（仮称）	イマジニア	未定
	魔法聖紀 エルテイル（仮称）	イマジニア	9980円
	麻雀（仮称）	イマジニア	未定
	リーズン（仮称）	イマジニア	未定
	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	エニックス	未定
	JリーグLIVE64	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	未定
	ヘクセン	ゲームバンク	未定
	麻雀64	光栄	9800円
	ブレードアンドバレル	コトブキシステム（ケムコ）	9800円
	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～	コナミ	未定
	実況ゴルフトーナメント'97（仮称）	コナミ	未定
	Cu-On-Pa	T&Eソフト	9800円
	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)	トミー	未定
	ウルトラドンキーコング（仮称）	任天堂	未定
	エフゼロ64（仮称）	任天堂	9800円
	カービィのエアライド(仮称)	任天堂	9800円
	クライマー(仮称)	任天堂	9800円
	クリエイター（仮称）	任天堂	未定
	ゴールデンアイ007	任天堂	9800円
	ゴルフ(仮称)	任天堂	9800円
	ジャングル大帝	任天堂	未定
	スターウォーズ～シャドウズ オブ ジ エンパイア～	任天堂	9800円
	スーパーマリオRPG2（仮称）	任天堂	未定
	〔64DD〕ゼルダの伝説64（仮称）	任天堂	未定
	バギーブギー(仮称)	任天堂	9800円
	ボディハーベスト(仮称)	任天堂	9800円
	MOTHER3（仮称）	任天堂	未定
	ヨッシーアイランド64	任天堂	9800円
	金田一少年の事件簿(仮称)	ハドソン	未定
	サッカー64(仮称)	ハドソン	未定
	新日本プロレス 闘魂炎導Brave spirits	ハドソン	未定
	デュアルヒーローズ	ハドソン	未定
	パワーリーグ64(仮称)	ハドソン	未定
	ボンバーマン64(仮称)	ハドソン	未定
	スーパーロボットスピリッツ	バンプレスト	未定
	ミッション・インポッシブル	ビクター インタラクティブ ソフトウェア（パック イン ソフト）	未定
	ヒューマングランプリ ザ・ニュー・ジェネレーション（仮称）	ヒューマン	未定
	64大相撲（仮称）	ボトムアップ	未定

すごいへべれけ by うっちー



ファミマガ64 次号予告

次号の発売日は、"マリオカート・イブ"。記念すべきこの日のため、ファミマガ64では総力を挙げて最高品質&超ボリュームの完全攻略を、真心込めて準備中。『マリオカート64』で過ごすハートウォーミングな週末のために、すべてのN64ユーザーに贈ります。

1996 No.13.12月27日号
12月13日発売

27日	〔13色〕スーパーチャイニーズファイターGB	カルチャーブレーン	3980円
	チャルボ55	日本システムサプライ	3800円
	〔13色〕名探偵コナン 地下遊園地殺人事件	バンダイ	3980円
	テトリス プラス	ジャレコ	3980円
'97年1月25日	〔13色〕ゲームボーイギャラリー（ゲーム&ウオッチコレクション）	任天堂	3000円
下旬	〔13色〕カービィのきらきらきっず	任天堂	3000円
未定	〔13色〕シェラザード伝説(仮称)	カルチャーブレーン	3980円
'97年2月未定	〔13色〕ミニ四駆GB レッツ&ゴー!!	アスキー	5500円
	〔13色〕麻雀伝説（仮称）	カルチャーブレーン	3980円
発売日未定	〔13色〕ポケットモンスター２（金）	任天堂	3000円
	〔13色〕ポケットモンスター２（銀）	任天堂	3000円
バーチャルボーイ			
発売日未定	スターシード	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円
	プロテウスゾーン	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円
	Out of the Deathmount（仮称）	Jウィング	6800円
	新日本プロレスリング 激闘伝説	トミー	未定
	バウンド・ハイ	任天堂	未定
	バーチャルブロック	ボトムアップ	5300円
ゲーム機本体・周辺機器			
発売日未定	NINTENDO64ディスクドライブ	任天堂	未定
	NINTENDO64振動パック	任天堂	1400円
再販			
	〈スーパーファミコン〉		
11月29日	The麻雀・闘牌伝	ビデオシステム	6800円
	ゼロヨンチャンプRR−Z	メディアリング	11900円
下旬	スーパートランプコレクション２	ボトムアップ	5800円
12月6日	サンスポフィッシング 渓流王	イマジニア	5980円
	思考高速 将棋王	イマジニア	5980円
	近代麻雀スペシャル	イマジニア	5980円
上旬	花札	イマジニア	5980円
	実戦競艇	イマジニア	5980円
未定	ボンバーマンコレクション	ハドソン	3900円
	〈ゲームボーイ〉		
12月22日	スペースインベーダー	タイトー	3000円

カレンダーの見方

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月28日	スーパーファミマガ64DX	TIM	9800円

●青字は初登場、赤字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、(込)は税込みです。●タイトルの前に〔13色〕とあるのはスーパーゲームボーイの13色表示モード対応のもの、〔64DD〕とあるのは64ディスクドライブ（仮称）専用のものです。

はみだし早耳情報

●マルチメディアコンテンツ振興協会と通産省の共催で、さまざまな分野の映像作品や制作者を奨励する映像ソフトコンテスト「マルチメディアグランプリ'96」。その作品表彰の最高賞であるマルチメディアグランプリ・通産大臣賞に任天堂のN64ソフト『スーパーマリオ64』が選ばれた。受賞理由は「3Dスティックを使い自在に動き回る自由度の高さが、インタラクティブな新しい三次元表現を確立している」という点。今後のマルチメディアコンテンツのひとつの方向性を示した功績が評価された。
●12月下旬に発表が予定されていた『ブレードアンドバレル』が発売日未定に変更。
●ビデオシステムの『3Dシューティング（仮称）』の正式名称が『SONIC WINGS ASSAULT』に決定した。



KONAMI

コナミのN64ソフトで燃える!

今年の冬は、熱くなる。

第1弾 Jリーグで、熱くなる。



ついにサッカーゲームはここまでリアルになった。Jリーガーたちの迫力あるアクションをモーションキャプチャーで忠実に再現。N64だからこそ到達した抜群の操作性と臨場感あふれる実況。史上最強の実戦感覚Jリーグサッカー、いよいよキックオフ!

12月20日発売予定　予価9,800円(税別)
実況　清水大輔(TBSアナウンサー)

J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS

MAJOR A PRODUCTION



第2弾 麻雀で、熱くなる。



実力や打ち筋の違う思考ルーチンで手作りする19人の対戦相手。さらに性格や癖までも表現して、実戦での微妙なかけひきを再現。自然なツモの流れ、ポリゴンを駆使したグラフィック、多彩な環境設定。多くの機能を搭載した親切設計で、ビギナーから上級者まで本格麻雀が楽しめます。

12月発売予定　予価9,800円(税別)



N64ソフト —— COMING NEXT

第4弾 がんばれゴエモン5~ネオ桃山幕府のおどり~

発売日未定　価格未定

ゴエモン制作委員会



ゴエモン　エビス丸　ヤエちゃん　サスケ



千葉出張所/〒273 船橋市本町6-18-5
静岡出張所/〒420 静岡市吉野町2-12
京都出張所/〒602京都市上京区堀川通上立売上ル竹屋町586
宮崎出張所/〒880 宮崎市老松1-4-35

最新情報はコナミテレホンサービス
東京　03(3436)2277　毎月第2・4月曜
大阪　06(455)0477　内容一新!!

インターネット情報サービス
ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp

●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室
コナミホットライン
フリーダイヤル0120-086-573(ハロー コナミ)
営業時間:月曜日~金曜日(祝日を除く)午前10:30~12:00
午後 1:00~ 5:00
電話番号はお間違えのないようにおかけください。


KONAMI
今年の冬を、熱くする。
続々登場！コナミ
第3弾
実況パワフルプロ野球4
'97年新春発売予定　価格未定
実況パワフルプロ野球4
制作プロダクション
ダイヤモンドヘッド
DIAMOND HEAD PRODUCTION
東京ドーム公認/© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
(社) 日本野球機構公認　IBM BIS プロ野球公式記録使用
実況担当 ABCスポーツアナ安部憲幸

ファミマガ64
1996 12月13日号 NO.12
第3種郵便物認可 平成8年12月13日発行 第12巻第21号（通巻260号）
発行人/山森 尚 編集人/山本直人
発行 徳間書店インターメディア㈱
発売 ㈱徳間書店
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ/☎03(3573)8633
編集/☎03(3573)8601 広告/☎03(3573)8612 販売/☎03(3573)8613
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111代
特別定価590円
（本体573円）



雑誌 27712—12／13 © Tokumashoten Intermedia 1996
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T1027712120597